★永久保存版★合計168Pの特大付録がアツイ
月刊ピーシーエンジンファン
平成4年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第8号（通巻45号）平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER
8
1992 AUGUST
690YEN
好評連載コミック
コズミック・ファンタジー
maker land
スーパーシュヴァルツシルト2
イメージファイトII
WIZARDRY V
パワーリーグ5
SNATCHER
天地を喰らう
YAWARA!
総力特集
BURAI II
闇皇帝の逆襲
特報
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
NIPPON
特別付録①
MONTHLY攻略大全
読者プレゼント
合計120本ゲームソフトプレゼント
特別付録②
HuとCDを合わせ全389本を収録！
PCエンジン
オールカタログ'92
全389本148P

横綱 でゅおノ富士

関脇 こあ乃ぐらII

小結 じいてい海

前頭 大勢

PC Engine GT

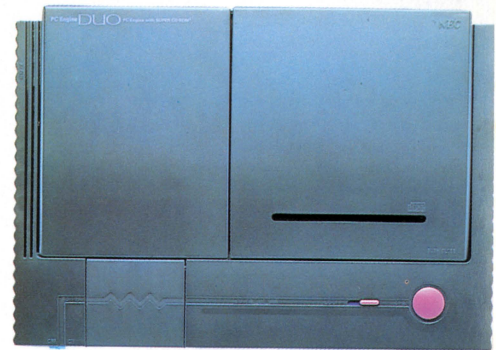
軽快&爽快!
小粋なHuカードマシン!

PCエンジン ジーティー

●2.6インチ高画質カラー液晶モニター搭載。
●テレビだって楽しめる。〈別売TVチューナー〉

CORE GRAFX II

実力十分!
基本が違う驚異のツワモノ!

PCエンジン コアグラフィックスII

PC Engine DUO

負け知らず!
史上最強の横綱マシン!

PCエンジン デュオ

NEC

大相撲PC場所

小結 えるてぃ山

大関 すぱ花田

SUPER CD·ROM²

まったなし!
キミのマシンと強力合体!

スーパーCDロムロム

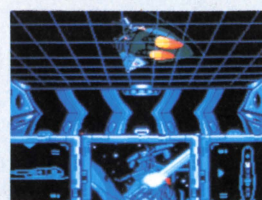
PC Engine LT

超ド迫力!
ファン激増ラップトップ型!

PCエンジン エルティー

●大型4インチ高性能カラー モニター搭載。
●テレビチューナー内蔵。テレビも楽しめる。

ドラゴンナイトII
スーパーCDロムロムソフト
NECアベニュー/年内発売予定
価格未定
©1992 NEC Avenue, Ltd.

モンスターメーカー
スーパーCDロムロムソフト
NECアベニュー/8月発売予定
価格未定
©1992 NEC Avenue, Ltd. ©遊企画/飛企画/オフィスK

宇宙戦艦ヤマト
スーパーCDロムロムソフト
ヒューマン/今夏発売予定
価格未定
©HUMAN ©ウエスト・ケープ・コーポレーション

ソルジャーブレイド
Huカードソフト
ハドソン/7月10日発売
希望小売価格6,500円(税別)
©1992 HUDSON SOFT

※画面はハメコミ合成です。

HE system 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

CONTENTS

8
AUGUST
1992

maker land

<発売>株式会社徳間書店
<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●副編集長／石塚宏治
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
<編集>
●スタッフ／
［東京］阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和
［仙台］飯塚宝・千田誠行
●アシスタント／
［東京］青木静人・栄村優子・川上みゆき・川添聡志・河原大介・北見啓一・坂上裕・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司・前田健志
［仙台］伊藤明照・伊藤克則・伊藤由香・伊藤由美・佐藤和広・鈴木理・千葉保弘・砂金雅彦・三瓶美江
<デザイン>
●AD／石井達也
●スタッフ／［仙台］鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／［仙台］金上富雄・板橋里佳
<協力>
●校閲／笠原紀彦
●写真／浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・中島みどり・有限会社秋葉工房・有限会社ミロ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

COVER
- 原画／高田明美
- 彩色／スタジオK
- CG／小林功一郎
- デザイン／石井達也

GAME INDEX

スペック表の見方

①	媒体	HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
②	対応機種(容量)	Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③	発売予定日	この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
④	予定価格	メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑤	ジャンル	編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑥	継続機能	ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑦	その他の機能	ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑧	現在の開発状況	ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

① Hu	② Huカード(4Mbit)
③	7月24日発売予定
④	6800円(税別)
⑤	シューティング
⑥	コンティニュー・パスワード
⑦	マルチタップ対応(最大2人)
⑧	80%(6月14日現在)

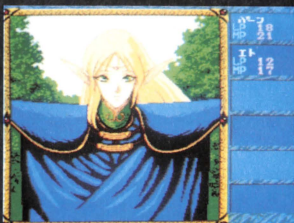
●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

平和は、新たな闘いへの この呪われた島では…。

すべてのRPGファンに捧ぐ、ファンタジーRPGの名作。いよいよ

神々が、その存在をかけて闘った遥かなる神話の時代から、長い闘いの歴史を繰り返してきた呪われた島・ロードス。そしていま再び、束の間の平穏を破り、この地を新たな恐怖が襲った。あの30年前の「魔神戦争」を凌ぐ壮絶な闘いの幕を開けたのは、かつて「六英雄」のひとりとしてロードスの平和を守った勇者であった…。

あらゆるメディアで、ファンタジー・ファンを魅了した名作が、超本格RPGとしていよいよCD・ROM²に登場。RPGの原点に戻り、ファンタジーの世界を極めたストーリー。単なる戦闘マシーンではなく、人間的な魅力を備えたキャラクター。多彩なイベントを満載した自由度の高いシナリオ。そして、SLG並みの戦略性に富んだ、まったく新しい戦闘、タクティカル・コンバット。まさにすべてが、CD・ROM²史上屈指のクオリティ。RPGの本当のオモシロサを味わえる一作です。

声優はOVAのキャストそのまま。ビジュアルもOVAに負けてない！

美しい緑の大地…と思いきや、モンスターうようよの危険地帯だ。

自動戦闘は、人間並みに状況判断して戦ってくれる。

キャラクターによって、装備品によって、ステータスもさまざま。

PCエンジンCD・ROM²/スーパーCD・ROM²両対応ソフト

■7月17日(金)発売・価格¥7,200(税別)

序章なのか。
PCエンジン CD-ROMシステム
PC Engine
ROM ROM
両対応
PCエンジンCD・ROM²に登場。
戦記
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東　京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大　阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
©1992 HUDSON SOFT
©1992 工画堂スタジオ
©グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス・丸紅・東京放送
©Humming Bird Soft

CD-ROMエンターテイメントの未来をデザインする。

RayForce

はじめましてRPGファンの皆様へ。
我々レイ・フォースはRPGをもっと面白くするために生まれた会社です。
RPGの醍醐味はやはりストーリーにあると思います。

当社の第一弾「スタートリング・オデッセイ」でその真価を知っていただけると思います。
さらに、新企画も数多く進行中です。
レイ・フォースに、ご期待下さい。

Startling Odyssey

スタートリング・オデッセイ

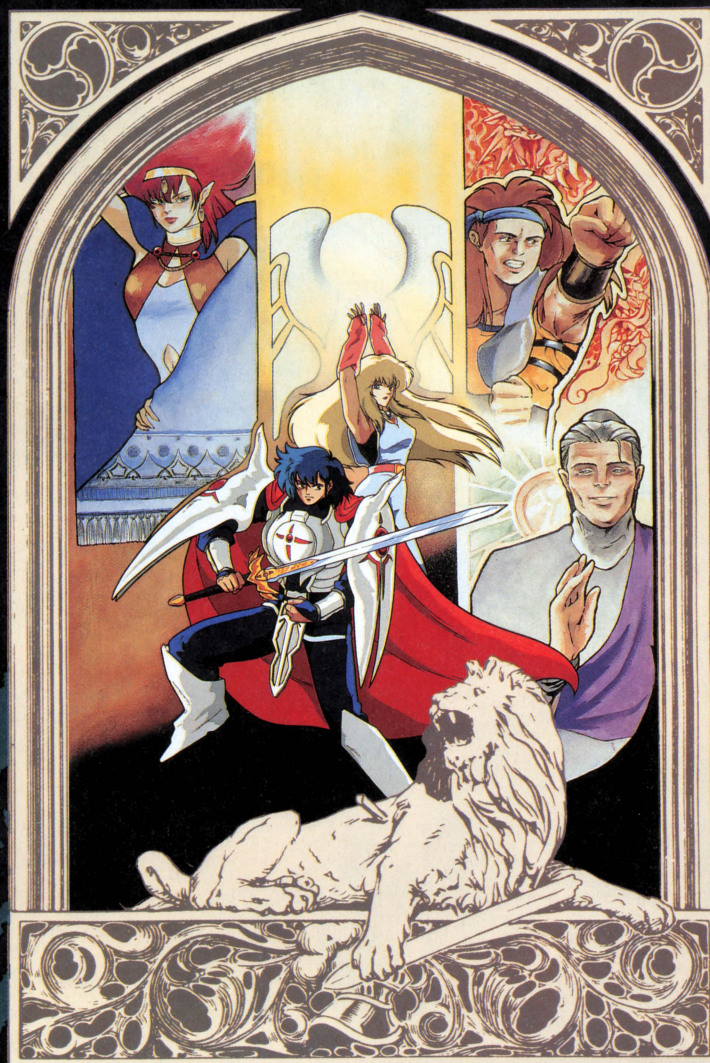
RPGスタートリング・オデッセイSTAFF紹介。

原　　　　案●坂田文彦(レイ・フォース)
構　　　　成●坂田文彦・工藤　椋
脚　　　　本●ひろたたけし(SIDO)
キャラクターデザイン●伏島美樹
音　　　　楽●宮川　泰

構想3年、豪華スタッフで送る正統派RPGここに誕生!!
ゲームがここまでドラマチックになった!!

'92年末発売予定

永遠の少年少女たちへ贈る。

C 1992 Ray Force

その昔、世界が暗黒の魔神に支配された事があった。
高度に発達した文明も魔神の前には破れさる事を余儀なくされた。
しかし、それも光の神々により一時の平和を取り戻す事が出来た。
それから270年の後、……スタートリング・オデッセイ。

MICRO WORLD

対戦プレイOK！

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

SUPER CD·ROM² SYSTEM

7·31（FRI）

この商品はロリッシェルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています
C LORICIEL

LORICIEL

ゾク・ゾク・話題の

ACTION ADVENTURE

SUPER CD·ROM² SYSTEM

©EPIX

［スライムワールド］

全米が絶賛、興奮した！スライムワールド。
いよいよ今秋日本上陸!!

キミは勇敢な銀河探険家。
危険とスリルが大好き!!
不気味な洞窟は入らずにはいられない。
最高のスリルと身も凍る危険を用意した
6つのシナリオをお楽しみください。

SUPER
SPORTS
GAME
凄まじい肉弾戦！
これが格闘技だ！
遂にゴング！
決めろ！
ローリングソバット！
ACTION GAME
今夏発売予定
ゲーム登場！
キミにわかる？
赤ちゃんの気持ち！？
ああ…。
ベイビー・ジョーには
かなわない…！！
愛敬があり、とても賢くていたずら好きのベイビー・ジョー。
かわいい彼に出会えばあなたも彼の家探しを助けたくなります。
とっても賢いベイビー・ジョー。でも忘れないで、彼は赤ちゃんなのです。
泣かせてしまったり、空腹を満たしてあげないと…。
ベイビー・ジョー
BABY JO
THE SUPERHERO
SUPER CD·ROM² SYSTEM
LORICIEL
この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL
マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

PC-ENGINE SUPER CD-ROM² SYSTEM

SUPER CD·ROM² SYSTEM

SUNSOFT

1ゲームに5つのモードで楽しさいっぱいのクイズゲーム。10、000のクイズが君の知的レベルを刺激する。

クイズの星

1GAME 5MODE

HART OF STONE

—神魔石伝説—

CAST
藤井星丸：高山みなみ
小泉真奈：かないみか
早瀬徹：掘川亮
リーウォン：掘秀行
ケイ：岡本麻弥
狼牙：大塚明夫
仙人・ナレーション：永井一郎
魔王カオス：若本規夫
企画・制作：SUNSOFT

©1992 SUNSOFT
クイズの星「ハートオブストーン」より

大迫力のアニメーション

モード1 ●アニメクイズ
ハートオブストーン

現代に蘇る異界の魔王「カオス」その復活のカギを握る真奈と神魔石。急げ星丸!! 壮大なストーリーがフルアニメと有名声優のフル音声で展開される、NEWアニメメディアGAMEだ!!

モード2 ●F1形式クイズ
グランプリの狼

マシンの性能が君の運命を左右する。頭脳と運(テク)で勝利をつかめ!目指すはワールドチャンプだ。

モード3 ●神経衰弱ゲームクイズ
クイズトランプリ

トランプの神経衰弱とクイズがドッキング。記憶力が勝敗のポイントを握る。

モード4 ●連続クイズ
いま何問目

一度のミスも許されないトライアスゲーム。自分の頭脳の限界にいどめ!!

モード5 ●格闘技クイズ
問道

"知こそ力"のタイマン勝負。ヤツの知力とオレの知力、どちらが上かカタをつけてやる!!

8月発売!

●●● 標準小売価格 ¥6,800(税別) ●●●

サン電子株式会社　〒483 愛知県江南市古知野町朝日250　TEL(0587)55-3500

●テレホンサービス (0587)55-1120

SUPER CD·ROM² SYSTEM

エグザイルII

邪念の事象

時代が奴を復活させた…

「サドラーよ、バグダッドに向かえ。お前の新たな使命はそこにある…」
予言者サムエルの託言は、奴を再び戦いの渦へと導いた。

傑作アクションRPG「エグザイル・時の狭間へ」の続編が遂に登場！前作ユーザーの不満を大幅に解消し、更にパワーアップ!!

- ■PCエンジンのみのオリジナルストーリー
- ■キャラクターチェンジシステムにより、主人公以外のパーティも戦闘に参加！
- ■経験値稼ぎのいらない絶妙なバランス
- ■テンポ良く進むRPGシーンと、本格的な戦闘シーン

PCエンジン スーパーCD-ROM²専用
アクションRPG
'92夏 発売予定 価格未定

新ブランドキャンペーン延長のお知らせ

お陰様で、新ブランドキャンペーンは皆様から大変ご好評を頂き、我々スタッフ一同も嬉しい限りです。さて、いくつかのタイトルにおきまして、マニュアルの記載ミスにより締切日が3月31日となっている場合がありますが、"新ブランドキャンペーンの応募締切は8月31日に統一"と訂正させて頂きます。また一部ソフトの発売日変更により、キャンペーン対象商品は、所定のキャンペーンマークの付いたソフトのみとなります。クドイようですが、マニュアルの応募要綱には3月31日となっていますが、8月31日まで！まだ間に合うので、早く集めてバッチリ(死語？)テレカを貰おうぜ。

聞いているかい！RIOT提供のラジオ番組「アニマチック600秒」

アニメファンもそうでない人も必聴!!
声優の田中真弓さんと伊倉一寿さんの楽しいトーク番組だよ。

JOQR文化放送
ワイド番組：サスケの夜はこんばんは！
放送時間　月曜日〜金曜日　PM11：20〜11：30

ユーザーホットライン
03-5394-5510

どこよりも早くRIOTの新作情報が聞けるぞ。
ソフトの発売日変更が、やたらと多くて困っているRIOTファンもこれで安心だ！

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

Victor

目覚めよ！ソーサリアン達！

幾多の邪悪に立ち向かえ！

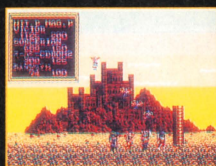
SORCERIAN

「王との謁見」

シナリオ「呪われたクィーンマリー号」

シナリオ「氷の洞窟」

「キャラクター・メイキング」

シナリオ「メデューサの首」

シナリオ「呪われたオアシス」

前人未踏のアクションRPG 間もなく発売！

「ソーサリアン」だからこその興奮 **1.10個のシナリオが楽しめる新システムの採用**。オープニングとエンディングのシナリオ以外は好きなシナリオを選んでプレイできます **2.プレイヤーに許された大幅な選択**。シナリオの選択、60種類の職業からの選択、無限に近い組合せによるパーティー選択、120種にのぼる魔法の選択などプレイヤーが自由に選んで楽しめます **3.人生を感じさせる登場人物**。キャラクターメイキングも大きな魅力 性別、種別、能力値、年齢を決めて冒険に旅立ちます それぞれには寿命までもが設定されているのです **4.CD-ROMならではの迫力**。アニメシーンいっぱいの感動のオープニングやエンディングさらにCD音源音楽のふんだんな使用がさらにゲームを盛り上げます

Falcom 日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

ソーサリアン

HuCARD

軍旗が見えた！ 知性と推理が試される。

■簡単なルールに奥の深い戦略、戦術性 アメリカでコンスタントなセールスを記録した人気ソフトの日本発売です
■10×10のマス上で自軍、敵軍あわせて10段階80個のコマのぶつかり合い ■決められた方法でコマを進め、敵の軍旗を奪え！
■伏せられた敵のコマを推理し、戦略をたてながら敵陣に突入

7月24日
発売予定
¥6,900(税別)

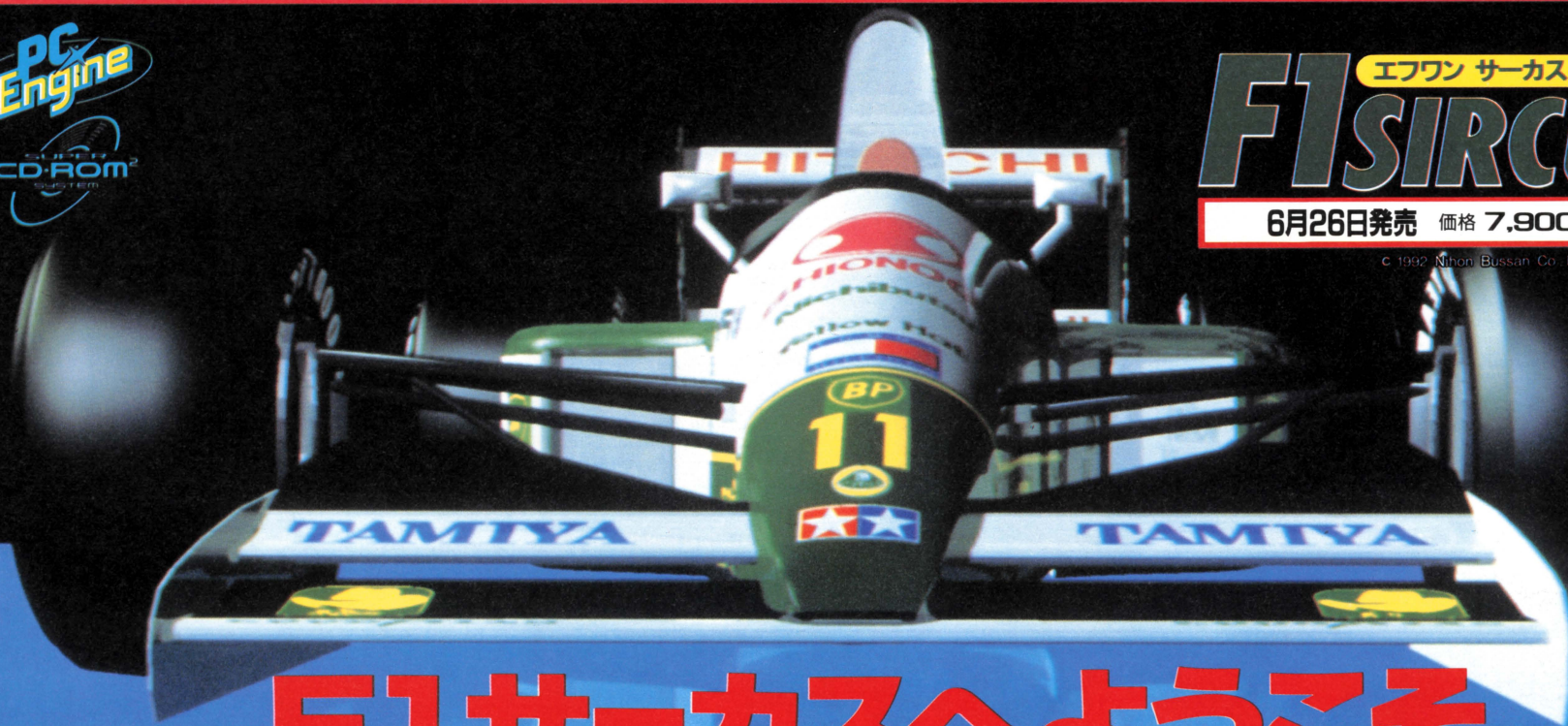
ストラテゴ

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

エフワンサーカス　パワード バイ
F1 CIRCUS POWERED BY
チーム ロータス
TEAM LOTUS

Nichibutsuは1992年F-1世界選手権・全戦においてチームロータスをスポンサードします

Nichibutsu with Team Lotus

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM

エフワン サーカス スペシャル
F1 SIRCUS SPECIAL™

6月26日発売　価格 7,900円（外税）

F1サーカスへようこそ

本　　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
東京事業所　東京都港区六本木3丁目4番7号 KY六本木ビル2F 〒106

ユーザーサポート (06)353-5353
平日. AM9:00～12:00
PM1:00～ 6:00

総力特集 リバーヒルソフト

八玉の勇士の戦いはまだ、終っていなかった

BURAI II 闇皇帝の逆襲

ブライ

BURAI Riverhill Soft Inc.

先月号で少しだけ画面をお見せしたが、今月号ではもっとたっぷりじっくりと、新たに入手した画面をお見せする。ほとんどの画面が開発中のものだが、それでも充分見るに耐えるものばかりだ。実はこの『BURAＩII』はパソコンで『ブライ下巻』として発売されているものだ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	ロールプレイング
	バックアップメモリ
	40%(6月17日現在)

前作よりもパソコン版よりも、遊びやすさを追究した『BURAＩ』ここに完結

去年のPCエンジンFAN8月号の表紙を飾ってくれた『BURAＩ　八玉の勇士伝説』。その続編『BURAＩII　闇皇帝の逆襲』の全貌が、やっとこさ見えてきた。

基本的には前作と同じストーリー重視のビジュアル満載のロールプレイング。前作は操作系や、画面が小さいなどユーザーから不満の声がチラホラと聞こえたが、今回はその辺が見事に解消されているようだ。実際にはビデオで見ただけなのでなんともいえないが、画面いっぱいのマップ画面や素早く開くステータス画面、そしてわかりやすいアイコン表示は、遊びやすさを画面が訴えていた。

ここでは前作やパソコン版からの変更点を、いくつかにわけて紹介していく。

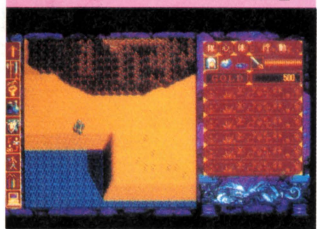
見やすいように画面全体にマップが表示されるようになった

闇皇帝とはこの男、神の血を引くビドーなのだろうか

変更点1 町も全体マップもダンジョンも、画面いっぱいの移動シーン

一目見ただけで変更されたとわかるのが、このマップ上の移動画面だ。前作やパソコン版では画面の半分以下しか表示されていなかったが、今回は画面いっぱいにマップが表示されているのだ。これによって、前作などでは常に表示されていたキャラのステータスが消えてしまうわけだが、キャラが止まっているとステータスウインドウが表示されるようになっている。いちいちボタンを押してステータス画面を呼び出さなくてもいいのだ。さらにうれしいのが、このステータスウインドウはキャラが隠れないように表示されるようになっていることだ。

また、マップ上を動かすキャラだが、前作と違い2等身ぐらいのデフォルメキャラに変更されているのだ。これで、マップキャラにも親しみがわくことうけ合い？この辺は近日発売予定のMEGA-CD版『BURAI 八玉の勇士伝説』に近いものになっている。

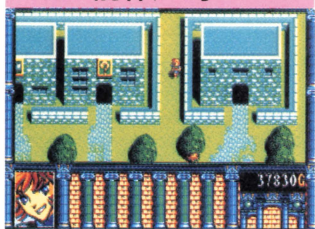
パソコン版『下巻』

これが『BURAI II』のベースとなっているパソコン版

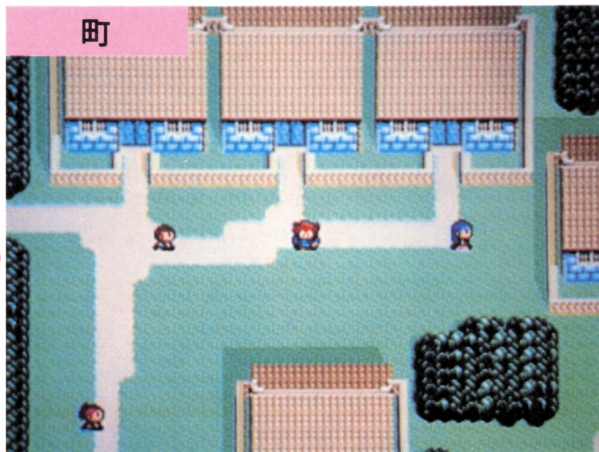
前作／全体マップ

前作『八玉の勇士伝説』の全体マップ画面。かなりせまい…

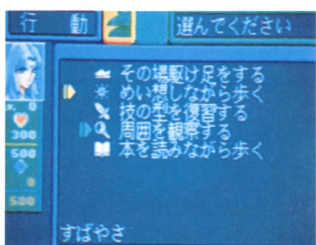
全体マップ

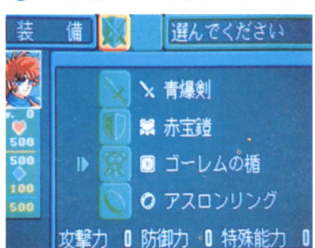
いいねー、やっぱりいいねー。画面が広いとダンジョンなんかも攻略しやすいんだよねー

前作／町

これも前作の画面。全体マップのほぼ2倍ほどの面積である

町

前作でも町は大きめに表示されたが、今回は画面いっぱいに表示される

変更点2 すべての画面が見やすくわかりやすくなった

今回はマップ画面はもちろん装備やセーブなどのステータス画面も、すっきり整理されてさらに見やすくなった。また、そのステータス画面で行動できることは、すべてアイコン操作でおこなう。さらにそのアイコンに説明文がついているのだ。見やすさだけでなく、操作もしやすくなるとのことだ。

アイコンに説明文までついている

これは各キャラごとのステータス

かなり早く画面が切り替わるので、見ていて気持ちいい

ブライ？八玉の勇士？光と闇ってなんだ？

ここでは『BURAI』の世界観や使われている言葉の意味などを説明する。

まず「ブライ」だが、正式には武神来往道（ぶじんらいおうどう）という。これは神になるものが天界に行くために開く道のことである。前作では、ビドーという男がこの道を開くために、光の神リスクを倒すまでが描かれている。もちろんビドーは「八玉の勇士」やある神の力により、この道を通ることはできなかった。そして物語は『BURAI II』へと移るのだ。

次に「八玉の勇士」。これは光神リスクを守るべく存在する。ハヤテ、左京、リリアン、マイマイ、ゴンザ、クーク、アレック、ロマールがその勇士たちだ。主役は彼らである。

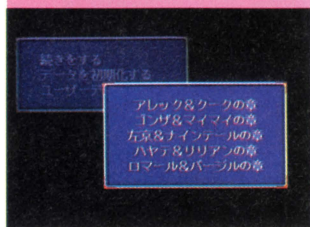
最後に「光と闇」について。天界には16の神がいる。それらは対で存在している。「生と死」、「善と悪」そして「光と闇」のように。これは一方がいなくては存在しえないものなので、一方が消滅すると血を引く後継者がその座につくようになっている。そのシステムを狙ったのがビドーなのである。

前作より。彼らが八玉の勇士である。強者ばかりで頼りになる

変更点3 用意されている5つの章はプレイする順が決まっている

前にも書いたとおり『BURAI II』はパソコン版の『ブライ下巻』がベースとなっているのだが、これには初め5つの章が用意されていて、どれでも好きな章から始めることができた。しかし、PCエンジン版は前作と同様にプレイする順番が決まっている。一見これは選ぶ楽しみがなくなったように見えるが、実はストーリーを最良の順番で楽しむことができるということでもあるのだ。また、5つの章のほかにも3つほど章が用意されているとのことだが、これは前作と同じ形式で8人が揃ってから、さらに3章ほどあるということらしい。それから初めの5つの章にも、入る予定の3つほどの章にもサブタイトルがつくそうだ。かっこいいサブタイトルを期待していよう。

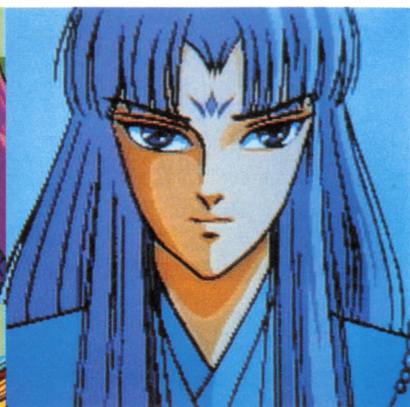
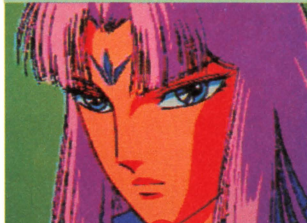
ストーリーのことだが、前作とそのパソコン版にあたる『ブライ上巻』には微妙な違いがあるので、その続編である『BURAI II』もパソコン版とまったく同じにはならないとのこと。なんといってもPCエンジン用に書き下ろしたイベントが入るのだ。これを楽しめるのはPCエンジンユーザーだけだぞ。断っておくがここで使われている『BURAI II』のビジュアルは、まだ未修正のものなのでさらに良くなるとのことうけ合いである。

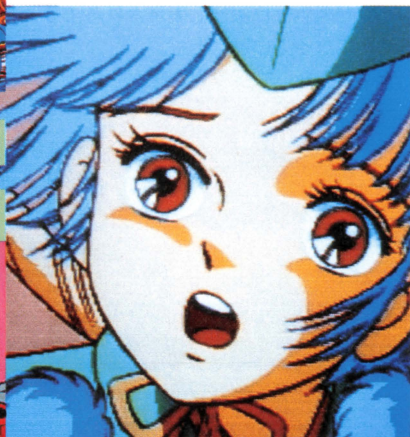
パソコン版『下巻』

パソコン版は、とりあえず5つの章を好きなように遊べる

①左京&ナインテールの章

②アレック&クークの章

③ゴンザ&マイマイの章

④ローマル&バジールの章

⑤ハヤテ&リリアンの章

左京とナインテールが主役の章だ。彼は竜の一族の長

アレックのことを本当のおじいちゃんだと信じるクーク

このほかにもまだ、隠されたストーリーが3章(?)

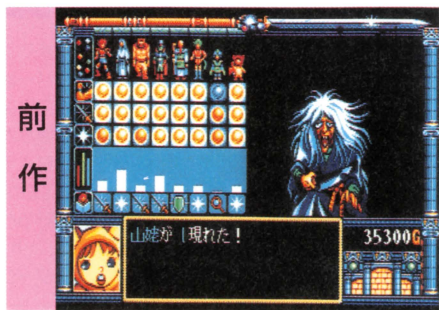
まだ修正前の状態だが、これでも充分通用するレベル？ これからさらに描き込み、修正されるのだ

変更点4 戦闘は前作をパワーアップしたものになる

戦闘の画面はまだお見せできないが、パソコン版では画面上に敵と味方が出てきてチョコチョコ動いて戦うものだった。しかし、PCエンジン版は『ドラクエ』タイプの前作の戦闘に近いものになるとのこと。もちろん前作を上回るようにパワーアップしたものになるのは確かだ。しかし、細かいことについてはまだ決まっていない。

パソコン版『下巻』

俗にいう『ファイナル・ファンタジー』タイプの戦闘シーン

前作

『BURAI II』は前作のものに近い戦闘シーンになる

前作で気になったまま終ってしまったことが、明かされる!?

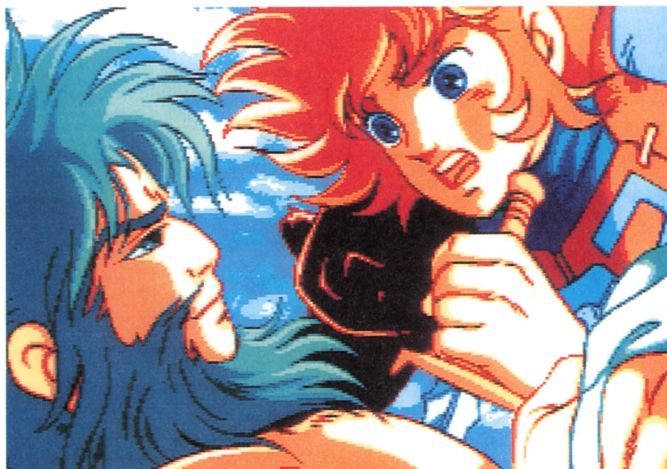
ストーリー的には完全に前作の続きになる。前作では明かされなかったことや、うやむやのうちに終わってしまったことがたくさんあるのだ。そのほとんどが、今回ばっちりと明かされるはずなのである。

これはパソコン版をプレイしたことのある人ならば、みな知っていることなのだが、いろいろと変更になったところが多いので、そこがどう変わったかを見るのもパソコン版をプレイした人の楽しみといえるのではないかな？　でも気になることは本当にいっぱいある。たとえば、リリアンが結局最後までハヤテにはリサと名のっていたことや、左京の神としての力が封印されたままであることとかが、まさにそれである。

左京の力は戻るのか？

光と闇は消滅したのか

アレックの宿敵ハジャとの決着はつくのだろうか？

ザン・ハヤテの父親はいったい誰なのだろうか？

ハヤテはリリアンに、彼女の父親の形見であるハチマキを渡すことができるのだろうか？　ここで使われている写真はすべて前作のもの

今再び燃え上がる『BURAI』ワールド

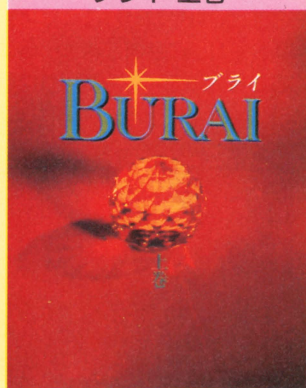
『BURAI』はもともとパソコンのロールプレイングゲームから始まった。原作に飯島健男、キャラクタデザインに荒木伸吾と姫野美智、原曲をSHOW－YA、という豪華なメンバーで作られ、話題になった。パソコン版『上巻』は日本の国民機と呼ばれるPC98シリーズにPC88シリーズ、そのほかMSX2やFM-TOWNSなどで発売されている。『下巻』ではPC88シリーズ用は発売されていない。またこのパソコンの音楽を使ったCDと作曲者による生楽器のCDの両方が発売されている。

PCエンジンでは昨年の夏にパソコン版『上巻』にあたる『八玉の勇士伝説』が発売され、ビジュアルのクオリティの高さや、歩くだけでレベルアップできるシステムなど、さまざまな点で話題になった。また、このPCエンジン版用にアレンジしたCDも発売されている。

最近の『BURAI』としてMSX2版の『下巻』、そしてMEGA-CD版の『八玉の勇士伝説』、さらにこの『BURAI II』などのラインナップがある。3年以上たつ今でも『BURAI』の熱い炎は燃え続けているのだ。

MEGA-CD版 BURAI 八玉の勇士伝説

MEGA－CD用に描き下ろされたイラスト。近日発売予定

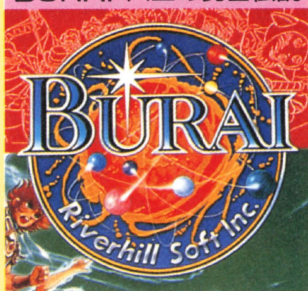
パソコン版 ブライ 上巻

このパッケージはPC98シリーズ用のもの。定価8800円(税別)

パソコン版 ブライ 下巻

中にはステッカーなどのおまけが入っている。定価9800円(税別)

CD-ROM²版 BURAI 八玉の勇士伝説

いわずと知れたPCエンジン版のパッケージ。定価7200円(税別)

ゲームミュージックCD BURAI 八玉の勇士伝説

3種類あるCDの中で一番新しいのがこれなのだ

特報!!
ハドソン

英雄たちの伝説から20年……
時代は新たな英雄を求め動き出す!

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説II
The Legend Of Heroes II

前作『英雄伝説』に引き続き、パソコン版からの移植作の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』。今回は前作との比較を中心に、進化した『II』の魅力を紹介していこう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	年末発売予定
	価格未定
	ロールプレイング
	バックアップメモリ
	30%(6月15日現在)

親切設計がウリの基本システムは前作を踏襲!
さらに進化した第2弾で感動を再び体験

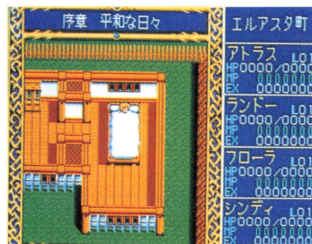
スーパーCD-ROM²ソフト第1弾として登場した『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。その続編となるのが今回紹介する『英雄伝説II』で、ハドソンのファルコム作品の移植では4作目にあたる作品だ。今回の『英雄伝説II』の移植は、前作の移植を担当した開発チームが引き続き担当しているので、その完成度も十分期待できる。

今回の『II』は、基本的なゲームシステムは前作と変わらないので同じ感覚でプレイできるはずだ。主な変更点は、AIオートバトルがさらに賢くなったことや、ビジュアルシーンが増えたことである。

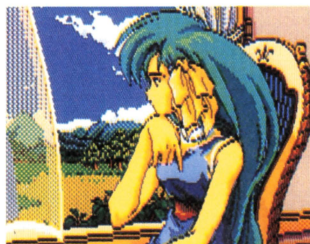
⬆これが初公開となるPCエンジン版の画面。場所が同じだけあって、見た目は『英雄伝説』と変わらない

シナリオ、マップは前作の2倍のスケールに!

『英雄伝説II』は前作の20年後という設定だが、舞台は前作と同じくイセルハーサの世界。つまり、前作で活躍したキャラと再び各地で出会うことができるのだ。

シナリオやマップが2倍になったということは、前作の舞台に新たな世界が追加され、そこで新たな物語が展開するというわけだ。

⬆まったく同じように始まるぞ!

章と章の間に加えられたビジュアルシーン

前作ではスーパーCD-ROM²の機能を見せつけたオープニングビジュアル。今回の『II』はオープニングはもちろんのこと、章ごとにビジュアルシーンが加わったのが大きな特徴だ。これによって、ストーリーの展開がより明確になることだろう。またパソコン版と違い、声優の肉声によるセリフでより緊迫感が得られるはずだ。

⬆これはパソコン版のオープニング。PCエンジン版はアニメする!

⬆これもパソコン版の章の間のデモ画面。ビジュアルシーンが増えたのだ

英雄たちが悪神を倒してから20年後の同じ世界
伝説は受け継がれ物語はついに完結！

『英雄伝説II』の物語は、前作の主人公セリオスの子供アトラスが主人公となり、前作のスタート地点であったエルアスタの街からまったく同じように始まる。

そして冒険を続けていくうちに、前作で登場した懐かしいキャラたちと出会い、父セリオスが広げた友情の輪を子のアトラスが旅していくというものになるのだ。

⬆セリオス王に呼ばれ、ルディアの城へと行くアトラス王子

全6章から構成される壮大なストーリー

今回の『II』も前作同様に全6章からストーリーは展開していくが、シナリオやマップが2倍になったことで、一つ一つの章が前作に比べてボリュームアップした。

また、前作の舞台でもあるイセルハーサの世界の大部分が、序章の段階で冒険できる設定なので、その大きさが分かるはずだ。

⬆パソコン版の画面より。これから新たな舞台で物語が展開していく

イセルハーサの謎のすべてが解き明かされる？

前作で冒険をしているうちに、イセルハーサの世界の歴史に関わる竜の卵やヨシュアといった、いくつかの謎があることが分かったが、前作の段階ではそれが解明されずにエンディングを迎えた。その謎のすべてが、アトラスを始めとする新しい冒険者たちの活躍により解き明かされることになる。

⬆竜の卵の謎も明らかになる？

イセルハーサの世界を旅する冒険者たち

アトラス

呪文の勉強が苦手で趣味はスライムいじめなど、すべてにおいて子供の頃のセリオスに似ている。15歳。

ランドー

呪文の勉強のかたわら体力作りに励んだ結果、筋肉隆々の呪文使いとなった。32歳。

フローラ

箱入り娘として育てられたが、「女神フレイア」の夢を見て旅立つことを決意する。回復呪文が得意。14歳。

シンディ

かわいい名前の割に大柄で筋肉質。仮面を付けていて素顔がわからない謎の男。20歳。

英雄たちの伝説は
4人の冒険者へと受け継がれる！

画面写真はパソコン版

『英雄伝説II』オープニングストーリー

セリオス、リュナン、ソニア、ゲイルの英雄たちの活躍で悪神アグニージャは敗れ、イセルハーサの世界に平和な日々が戻った…とここまでが前作のストーリー。

セリオスはソルディス王国のディーナと結婚し、ファーレーン王国の王となった。やがて2人の間に王子が誕生し、アトラスと名付けられた。そして20年の月日が流れ、ファーレーン王国はセリオス王という大きな太陽と、アトラス王子という小さな太陽に護られてますます栄えた。

そんなある日、イセルハーサ全土を大地震が襲った。古い建造物が倒壊し、各地に深刻な被害がおよんだ。人々は力を合わせて復旧に励み、町々は間もなく元通りになった。…かのように見えた。そう、誰も知らなかったのだ。新たな災いが降りかかろうとしていることを…。

このときアトラスは、かつての父親同様にエルアスタで暮らしていた。

⬆セリオスの子供の頃にそっくりなアトラス

※ＰＣエンジン版の画面写真はすべて開発中のものです

日本テレネット

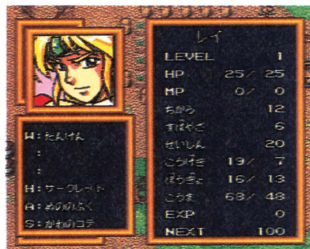
銀河の惑星アイラで展開される冒険の旅

コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ

鋭意開発が進められているシリーズ最新作『〜冒険少年レイ』。今月は、よりドラマチックな戦闘を目指して新たに導入されたバトルシステムの詳細と、オープニングからゲームの序盤の流れまでを一気に紹介する！

CD スーパーCD-ROM²専用
9月25日発売予定
7600円(税別)
ロールプレイング
コンティニュー・バックアップメモリ
60%（6月17日現在）

今度の『コズミック』は戦略性UPのバトルが熱い！

『コズミック3』の制作にあたって、開発チームが掲げた最終目標は〝シリーズ最高のドラマとゲーム性の構築〟だった。そのため、今作では行動コマンド画面の刷新やフィールドと町とを統一スケールで見せるなど数々の工夫が施されているが、なかでもとくに注力されたのが戦闘システムの増強だ。

⬆表示画面もとても見やすくなった

戦闘はチームワークで作戦遂行！

『コズミック3』は最大4人のパーティを組むことになるが、戦闘の重要なカギを握るのは「共同攻撃」や「仲間防御」といった新コマンドの活用によるチームワーク戦だ。今回はパーティを組むキャラクタの並び替えも行動コマンドから実行できることになったが、その意味は戦闘時において大きく関わってくることになる。

⬇戦闘の画面も見やすいよう工夫が

並び替えがポイント

⬅「並び替え」は行動コマンドから選ぶ
⬅画面のように順番の入れ替えが可能に

そして、より戦略性をもった戦闘を実現するのが、新たに開発導入されたパフォーミング・フォーメーション・システム（PFS）だ。

新システムPFSで戦略的バトルを実現

①まずは作戦を練る

PFSの戦闘では最初に全体の作戦を決める。その後、戦闘に入る場合はメンバーの実行順位、その一人一人について攻撃・呪文・防御・道具の選択をし、さらに具体的な行動内容を入力していく。

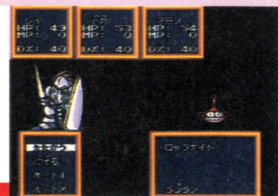
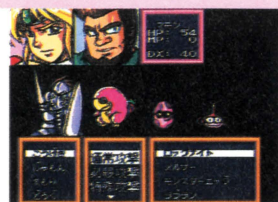
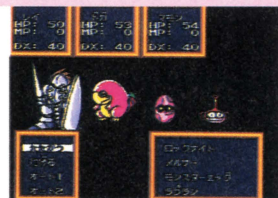
②オートとマニュアルの選択

戦闘に入る場合は「たたかう」のコマンドを選択する。戦闘を回避する場合は「にげる」を選ぶ。「オート1」の自動戦闘を選ぶと並んでいる順による通常攻撃となる。

③作戦の内容を入力

パーティー一人一人について実行コマンドを入力。敵が複数の場合は対戦相手も選ぶ。通常攻撃、必殺攻撃のほか、共同攻撃や仲間防御などのコマンドもここで選択。

④攻撃が一巡したら再設定

パーティの攻撃が一巡した後、まだ敵の残党がいる場合は再度作戦を練り直す。①に戻って、ここまでの手順を繰り返すことになる。

いきなり最初からブッ飛ばしのコミカルなストーリー＆キャラ！

登場人物の個性豊かな描かれ方、コミカルな展開、息詰まるドラマ…。『コズミック』シリーズの面白さの源は、原作者である越智一裕氏が創造したキャラクタとシナリオの設定にある。そして今回の『コズミック3』では、さらに緻密なシナリオが用意された。

前半は主人公とニャンの珍道中記

物語の主人公は、惑星アイラのトトの村に住む17歳の少年レイ。薬草の行商を営む一方で、自らの不思議な力で怪我や病気で苦しんでいる人を助けている。ゲームの前半は、このレイがシリーズの狂言回し役でお馴染みのシャム星人ニャンと出会うまでと、2人で伝説の秘宝「セブルラキス・ストーン」を探す珍道中記が描かれる。

シリーズの第3代目の主人公レイ

25年前が舞台のためニャンも若い

敵モンスターのキャラもユニークだ！

『コズミック3』は、敵モンスターのキャラも、とてもコミカルに描かれている。レイの行く手には多くのモンスターが待ち受けているが、彼らのユニークさのおかげ（？）で、戦闘もさほど苦にはならないだろう。

盾と槍を持ち手強そうなロックナイト

ちょっとしつこそうな顔面化け物ツッパラ

可愛いメルサー

侮れないロビン

全身硬い鎧に包まれたドッカン

不気味な奴。その名はオカルト

狐のようなガンガガンガ

壷を抱えるタラソラ

ザナイ。タコじゃないよ

気味の悪い怪物セロリーヌ

ボクサー怪物ドランカー

お馴染みモンスターエッグ

音楽好きのシャープ

ラプラン。何かにクリソツ！

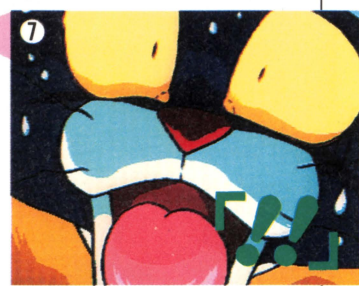
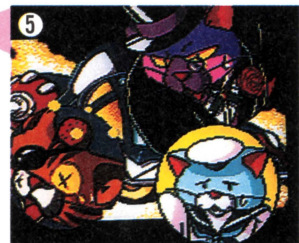
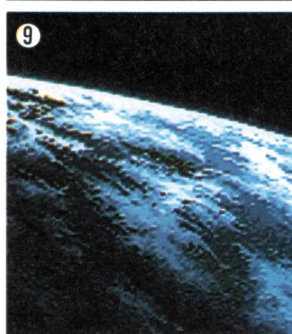
完全公開 これがグランドオープニング!!

オープニングは、悪徳商人3人組の駆る戦闘艇ダークキャッツ号に追われるニャンが、操縦不能となったオンボロ宇宙船スターコッコー号共々、惑星アイラに突入していくシーンを描いている。ニャンのファンには感涙ものの出来だぞ！

漆黒の闇からニャンが登場

●銀河の漆黒の闇の中からスターコッコー号が登場（①②③）。それをブラッキー、ゴロッキー、チョロッキー3人の駆るダークキャッツ号が追跡（④⑤）。

制御不能となった宇宙船は

●ニャンはダークキャッツを振り切るため錆び付いたスロットルレバーを半ば強引に引くが、それが折れてしまう（⑥⑦）。宇宙船はフルスロットルで惑星アイラへと突っ込んでいく（⑧⑨）。

主人公レイがニャンと出会うシナリオの導入部を初公開!

出発点はレイの故郷であるトトの村。ここではイベントはないが、村人との会話を通して、天涯孤独のレイが心温かい人々に囲まれ幸せに暮らしていることがわかる。それでは実際のゲーム画面を交え、レイがニャンと出会うまでのシナリオの導入部を紹介していこう。

出発点トトの村からレートの町へ

トトの村を出発したレイは、薬草の行商でまず隣町のレートに行く。この間のフィールドは道も迷路、森も迷路と、まさに迷路尽くし。トトの村を出るといきなり1匹目のモンスターと遭遇する。

レイの故郷トトの村だ

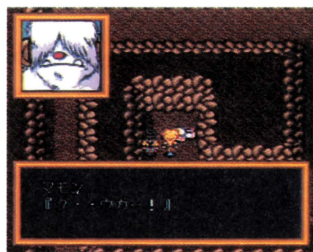
村を出るとそこはもう迷路だらけ

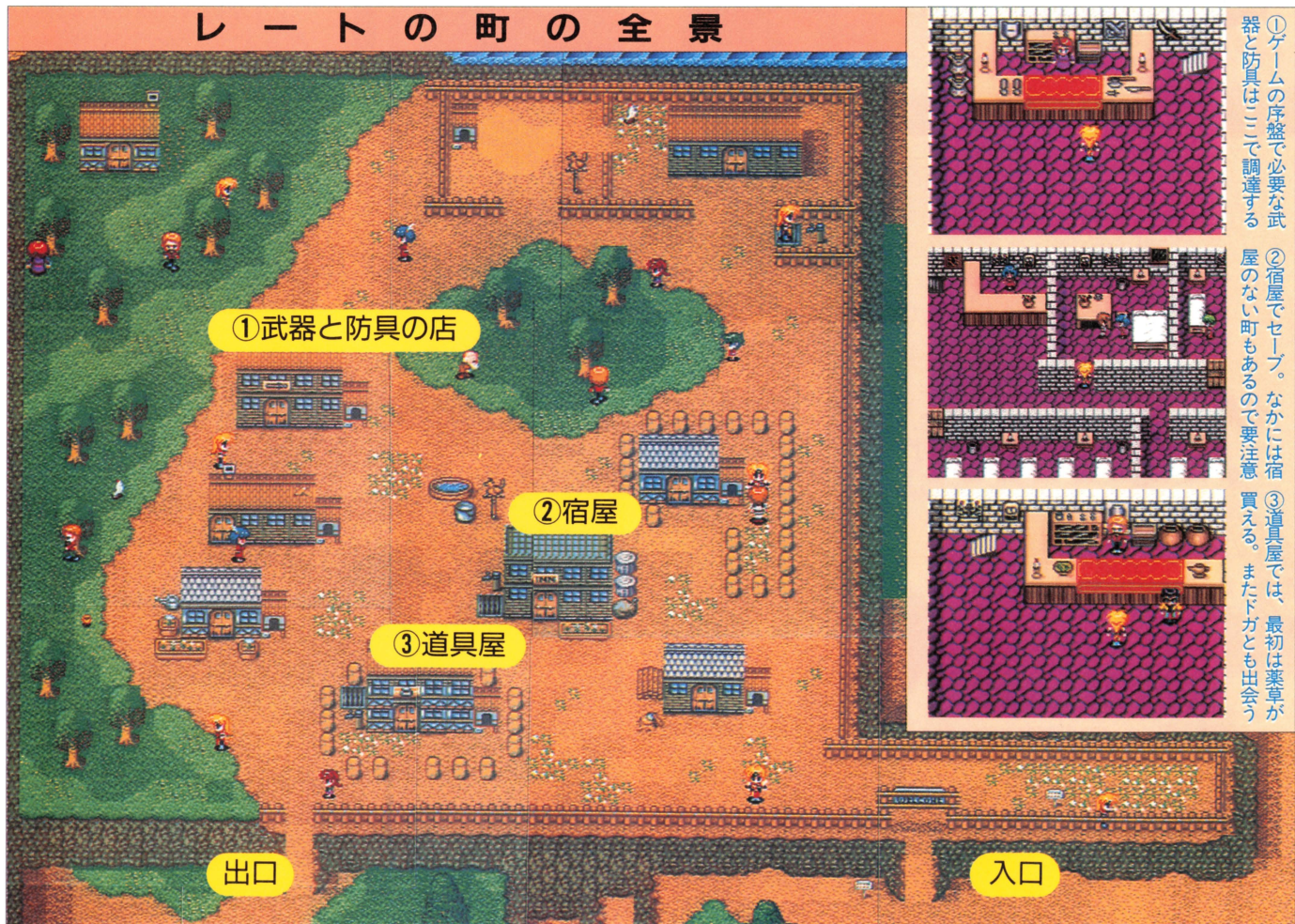
ドガとマモン、2人の仲間が加わる

レートの町の道具屋に立ち寄ったレイは、最初にパーティを組む仲間ドガと出会う。その後ドガの小屋を訪ねたレイは、レートの町の子供たちが、ドーラの森に住む魔物マモンのところに出かけてから消息を絶ったという情報を得る。その夜、レイはドガと共にマモンの洞窟を目指した。しかし洞窟に着いてみると、倒れたマモンがいるだけで子供たちの姿はなかった。

レイはドガと共にマモンの洞窟へ

小屋を出ると、すでに夜になっていた

ドーラの森を抜けマモンの洞窟を発見

マモンもパーティに加わり3人に

レートの町の全景

①武器と防具の店

②宿屋

③道具屋

出口

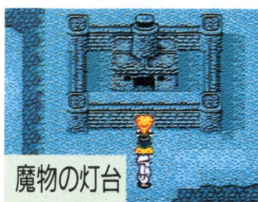
入口

①ゲームの序盤で必要な武器と防具はここで調達する

②宿屋でセーブ。なかには宿屋のない町もあるので要注意

③道具屋では、最初は薬草が買える。またドガとも出会う

黒魔導士に捕らわれた子供たちを救出せよ！

レイはドガとマモンと共に、何者かに連れさられた子供たちを救出するためドラス島へと向かう。やがて一行は漁師ブサンの小屋から船でドラス島に渡り、魔物が住むという灯台を目指す。そこはトラップだらけの廃墟の塔。一行はやっとの思いで頂上に辿り着くが、突如黒魔導士ゲルが出現する。しかしレイたちは何とかゲルを撃破し、捕らわれていた子供たちを助けてレートへの帰路に着いた。

外は雨。子供たちを救出しに廃墟の灯台へ

灯台の中はトラップだらけの迷路

子供たちを牢獄から無事助け出す

頂上では黒魔導士ゲルがレイの前に！

シハッミ山でニャンと運命の出会い!?

ドガとマモンと別れたレイは、再び薬草売りの仕事に戻り、王都トリスタンへの道を進んだ。ほどなくして城下町に着くと、昨夜シハッミ山に流れ星が落ちたとの情報を得る。その話が妙に気にかかったレイは、真偽を確かめるためにシハッミ山へと向かった。山を覆う深い森は魔物の巣窟。その中を奥へ奥へとレイは敢然と突き進む。そして発見したのは、地中にめり込んだ巨大なオンボロ宇宙船。ニャンとレイはここで出会い、秘宝探しの珍道中を始めることになる。この続きは次号で！

1人でトリスタン城へは入れない

シハッミ山へは洞窟を抜けていく

レイはニャンの宇宙船を見つける

ニャンが歌ってジャンプしている

COSMIC NEWS CLIP

CLIP1 ハワイ旅行が当たるクイズキャンペーンだ!!

日本テレネットがハワイ旅行の当たるクイズキャンペーンを実施中。『コズミック・ファンタジー□ 冒険少年□□』の□部分を埋めて、ハガキに答えと住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号、そしてS（ハワイ旅行ペア3組）、A（PCエンジンLT3名）、B（S-VHSビデオデッキ3名）のいずれかの希望コースを明記し、欄外下（※）の宛て先まで。締め切りは7月10日（消印有効）。

CLIP2 店頭体験キャンペーンの追加情報

『コズミック3』の店頭体験イベントの追加が決定。7月1日＝ソフトピア吉祥寺（東京・吉祥寺）、アカクラ（同・門前仲町）、2日＝TECH35（同・池袋）、3日＝ヨドバシカメラ上野店（東京・上野）、4日＝ビックカメラ東口本店（東京・池袋）、5日＝ラオックスゲーム館（東京・秋葉原）、7日＝キムラヤ町田店（東京・町田）、8日＝マルゼンムセン立川店（東京・立川）、ゲームズマーヤ（同・葛西）、9日＝ビックカメラ渋谷店（同・渋谷）、10日＝ソフトピア渋谷店（東京・渋谷）、高砂屋（同・五反田）、11日＝ヨドバシカメラ西口時計店（同・新宿）、12日＝ヨドバシカメラ八王子店（同・八王子）、17日＝マルゼンムセンECCS本店（同・秋葉原）。以上、東京地区のみ。時間はいずれも午後3時から6時の間。問い合わせは日本テレネット（☎03-5395-6600）まで。

CLIP3 おもちゃショーでニャンがデビュー？

先の「東京おもちゃショー」に、なんと体長2mはあろうかと思われる巨大なニャンの着ぐるみがデビュー。そこでゴールデンウィーク以来再び結成された本誌コズミック班はさっそく突撃インタビューを試みてみたが、「・・・」と息づかいが聞こえるだけで肉声はついぞ聞かれなかった（あたり前か）。

右は同社宣伝担当の大学麻子嬢

CLIP4 アメリカで『コズミック2』がリリース

奥さん、見なはれ見なはれ、なんとまあ『コズミック2』のイラストでんがな！　実はコレ、米国のターボグラフィックス情報誌『TURBO FORCE』にこのほど掲載された『コズミック2』の広告。バンもリムもピックも、なんか異様に気色悪いです。越智先生も、きっとこれを見て複雑な心境になっていることでしょう。

それにしても超リアルな広告

CLIP5 特製うちわを5名にプレゼント！

最後の締めくくりにプレゼントのお知らせ。『コズミック3』が出る前に、ファンはまず日本の暑い夏を乗り切らねばならないということで、その点を配慮した（？）日本テレネットさんから『コズミック3』の特製うちわを5名にプレゼント。本誌への意見・要望なども添えて「コズミックうちわ」係まで（応募方法はP85を参照）。

この特製うちわがあれば、暑い夏も快適に過ごせるわけだ

※応募先：〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6㈱日本テレネット・レーザーソフト事業部「コズミック・トリプル3キャンペーンF係」
（また、抽選にもれた人の中から、さらに抽選でオリジナルグッズを333名に。コース賞の当選発表は本誌11月号広告中に掲載予定）

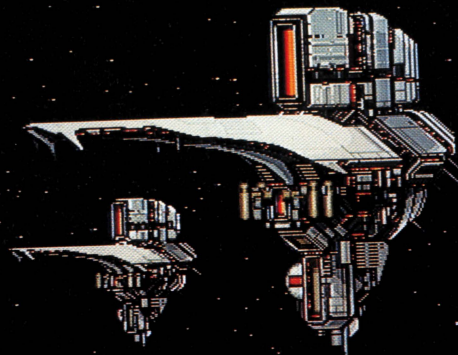
maker land

工画堂スタジオ

人気シミュレーションの続編が遂に登場

スーパーシュヴァルツシルト2

ストーリー性を重視したシミュレーションゲームとして独自の分野を切り拓いた『スーパーシュヴァルツシルト』。その続編となる今作は、媒体をスーパーCD-ROM²に移し、大幅にゲームシステムが強化されている。

CD スーパーCD-ROM²専用
年末発売予定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
40%(6月15日現在)

惑星国家間の興亡を描いたシナリオシミュレーション

『スーパーシュヴァルツシルト』が従来のウォーシミュレーションと一線を画すのは、それぞれ目的を持ったシナリオ群がゲーム全体のストーリーを形作っていることだ。今作ではそのシナリオ部分がさらにボリュームアップ、ビジュアルも強化され、ストーリーの厚みを増している。ここでは今作の舞台設定と登場人物を紹介する。

グランドオープニングのグラフィックも前作よりさらに美しくなった

STORY

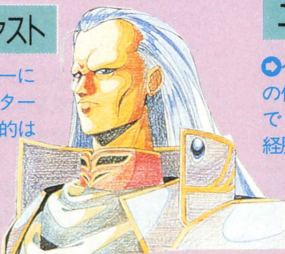
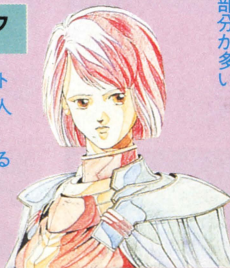
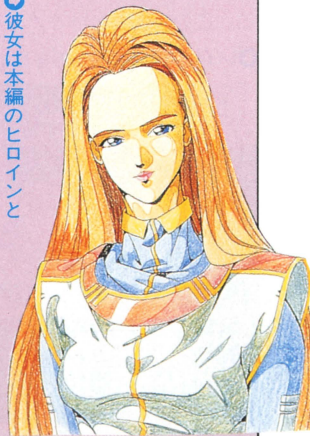
銀河辺境に位置する星系「ソマリ」。星系全体を巻き込む大戦争が終結して1年後、平和を取り戻したかに見えたこの地域に、またも新たな戦乱の芽が生まれようとしていた。ソマリ盟主の座を新興オーラクルムにとって代わられたかつての大国イストラムー。凋落の一途を辿るこの国を憂いたベルクファスト一派はクーデターを敢行する。宰相ジェームス=サンデッカーはオーラクルムらの援助の申し出を固辞し、自力での解決を目指すが、先の大戦で国王レムリア18世を失った痛手は大きく苦戦を強いられる。唯一の望みは前王の血縁者、行方知れずのライアン=ノウビルの存在だけであった…。

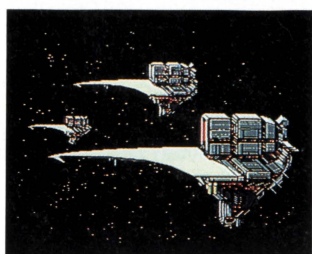
主な登場人物

『スーパーシュヴァルツシルト2』の舞台となるのは前作から1年後のイストラムーである。前作の登場人物も何人かは物語に関わってくるらしい。『2』に登場する新しいキャラについては、まだ分からないことも多い。

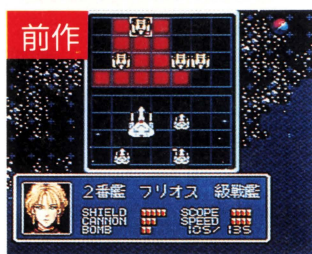
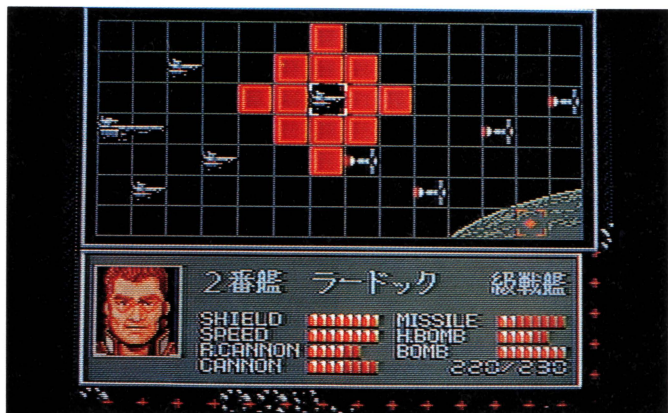
主人公のライアン(左)と、物語の鍵を握るベルクファストとエミリア

主人公 ライアン
本編の主人公ライアン。イストラムー王家の血を引く王国の唯一の正統な継承者である

ベルクファスト
イストラムーに起きたクーデターの首謀者。目的はまだ不明だが、ただの悪人とは思われない

エミリア
ベルクファストの側近。彼の愛人でもあるらしい。経歴は不明である

レジスタンス キャシー
彼女は本編のヒロインと思われるが、レジスタンスという組織と共に、まだ謎の部分が多い

戦略性向上のため大幅に改良された戦闘システム

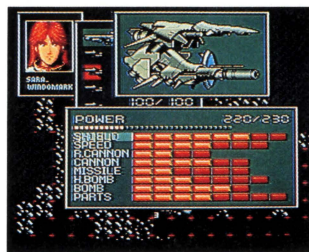
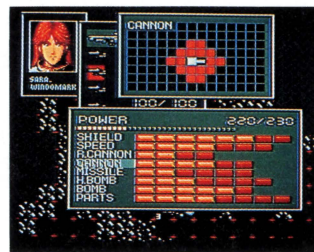
前作でも好評だった戦闘システムだが、今作では戦略性の向上を目指して大きく変更された。プログラム段階からの強化となっているため、敵艦の動きなども、より複雑になりシミュレーションとしての魅力を増している。艦隊の保有数も4艦隊から6艦隊に増え、特殊兵器や新装備の開発など戦力の改装の自由度も上がった。

このゲームの魅力の1つは、宇宙を舞台にした大迫力の艦隊戦だ

タテ画面からヨコ位置画面へ

戦闘システムの最も大きな変更点は、前作でタテ位置だった戦闘画面がヨコ位置に代わった点だ。それに伴い中央にあった敵、味方の境界線がなくなったため、双方入り乱れての戦いになるのも今作の特徴である。また艦隊に通常の戦闘艦のほかに新たに戦闘母艦が加わり、1艦隊あたりの最大隻数も4隻から5隻に増やされている。

これは前作の戦闘画面。赤くなっている部分が攻撃可能な範囲だ

新たにヨコ位置になった戦闘画面。攻撃可能な範囲が艦の後方まで広がった

戦艦の改装の自由度がアップ

今作では、戦闘艦の攻撃兵器の種類が増えている。通常兵器では「キャノン」と「ボム」のほか、新たに「ミサイル」が加えられた。また特殊兵器や新装備の研究、開発が可能になったため、装備の選択に幅ができた。そのためプレイヤーの好みに合わせて戦艦を改造できるようになっている。

戦艦の改装の画面。これは前作

選択可能な攻撃兵器の数が増えた

兵器の攻撃範囲が表示されている

惑星の機能が追加された

前作では、惑星の防衛機能は防御衛星を作ることしかなかったが、今作では大きな変更が加えられている。まず対空砲が作れるようになり、惑星自身が敵艦に直接攻撃できる。また造船所が建設できるようになり、艦隊の造船や修理が可能になった。この変更により惑星の攻略戦に一層戦略が求められるようになったと言えるだろう。

造船所の建設が可能になった！

惑星の防衛機能が増強されている

『シュヴァルツシルト』の世界観

シュヴァルツシルト銀河の年表によると、人類が太陽系から雄飛し、銀河にその第一歩を踏みだしたのが西暦3260年。パソコン版『シュヴァルツシルト』のゲーム開始がその700年後となっている。用意されたシナリオは108にものぼるという。この確固とした世界観に支えられた上で、『シュヴァルツシルト』はシナリオシミュレーションとして成立しているのだ。

シュヴァルツシルト

パソコン版1作目の舞台はシュヴァルツシルト銀河外縁部に位置するジロ星団。南西部のサンクリ星国の王子が主人公となっている。

パソコン版1作目の戦闘シーン

シュヴァルツシルトII

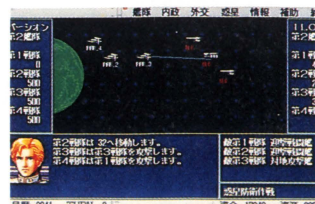
PCエンジン版『スーパーシュヴァルツシルト』の元となったシナリオがパソコン版『II』である。オーラクルムの皇子アルシオンが主人公だ。

PCエンジンに移植された2作目

シュヴァルツシルトIII

パソコンの『III』は辺境星域ガーディナルを舞台に原住種族と人類とのあつれきを描いたもの。PCエンジン版とはまったく別のストーリーだ。

『III』ではシステムが大きく変更

※特に断りのないPCエンジン版画面写真はすべて開発中のものです

ソフィックス

柔の活躍を原作1～6巻まで網羅

YAWARA!

新規参入メーカーのソフィックスの第1弾が『YAWARA／』だ。盛り上がりつつあるデジタルコミックの強力な1本となるか？

記者・松田となり柔をスクープ

コミックスやアニメでおなじみの『YAWARA／』がデジタルコミック化されたのは前号でお伝えしたとおり。今号では新たな画面を入手したので公開しよう。

ゲームのシステムは、コマンド入力式。だが、デジタルコミックという性格上、ストーリーを楽しむことを重視している。プレイヤーは新聞記者・松田の立場から柔の活躍を追っていくのだ。

⇧サブウィンドウで表情も再現している

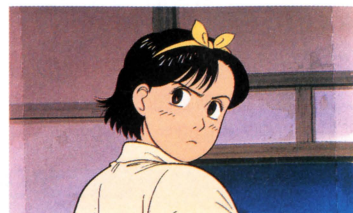
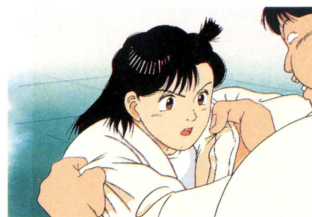
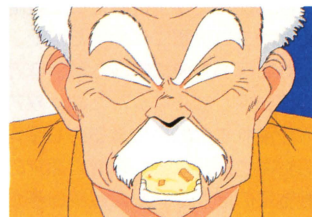
⇧ケンカをする柔と松田。結構親密なってからのシーンだろうか

⇧ジェットコースターでデート？

⇧柔のライバルとなる本阿弥さやか。打倒・柔をめざす勝ち気な女

⇧オープニングから。柔のどちらかというと受身な普通の女の子の味が出てる？

アニメのオリジナルスタッフが参加

原作の雰囲気を壊さずにどれだけゲームにできるか、がデジタルコミックのカギの一つと言える。そこで『YAWARA／』ではアニメのスタッフがゲーム制作に関わっている。もちろん声優もオリジナルの配役になっているので、ファンも安心してプレイできる。

⇧これはアニメ版の1シーン

⇧同じくアニメから。背景の水彩画のイメージの表現に気を使ったそう

⇧やはり『YAWARA／』といえば滋五郎ははずせないだろう

おなじみの声優陣

上記のように配役はアニメのオリジナルのもの。今回は主人公・柔と彼女の祖父・治五郎、そして柔のライバル・本阿弥さやかを紹介。

猪熊柔　皆口裕子

主人公・柔の声は皆口祐子がもちろん担当。収録時の調子も上々だったそうだ

猪熊滋五郎　永井一郎

柔の祖父・滋五郎は永井一郎。あの「サザエさん」の波平の声は有名だ

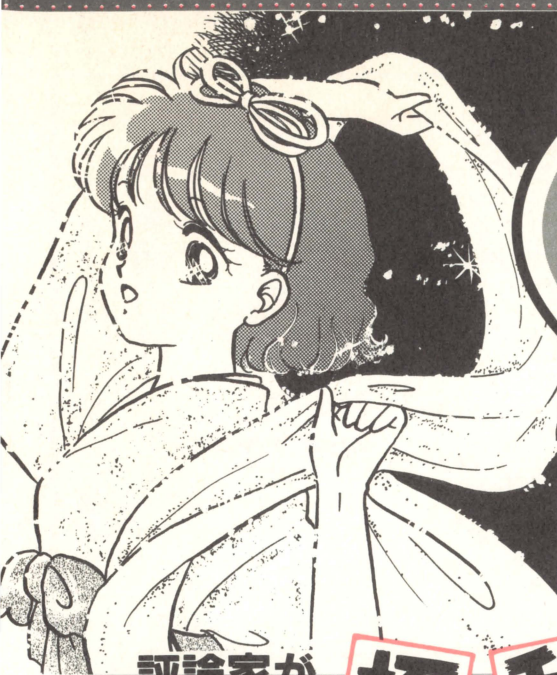
本阿弥さやか　鷹森渉乃

柔のライバルとなる本阿弥さやかの声は鷹森渉乃が担当。気の強い女を好演？

INNER EYES

ソフィックスという会社

『YAWARA／』が参入第1弾となるソフィックス。中には聞き覚えがある人もいるのでは？と言うのも自社名でのソフト発売は初めてでも、既発売のソフトに数多く協力しているからだ。そのためスタッフ紹介のクレジットに名を連ねることもたびたびだったという。つまりPCエンジンのゲーム開発はお手のもの、というワケ。開発責任者の島田氏を始め各スタッフは既にベテランと言えるのだ。ちなみに同社では経験のあるスタッフを募集中なので、興味のある人は連絡してみては？

⇧左が島田氏。右はグラフィックの責任者の松澤氏。グラフィックはすべて松澤氏がチェックする

READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

ちゃらり〜、まどかです♡　そろそろ夏休み。いろいろ計画を立てている人も多いんじゃないかな？　そして7月といえば、1年に1度、天の川の七夕伝説。みんなはどんな願いごとを書いて笹の葉に結ぶのかな？　みんなが幸せになれるよう、まどか織姫（オイオイ）もお願いしよっと。では、今月もGO！（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年5月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト全374本中の順位を示します）

スプリガンmarkII リ・テラフォーム・プロジェクト

ナグザット
'92年5月1日発売 6800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合		22.425(90)	
キャラクタ	音楽	買い得	
3.912(122)	3.975(49)	3.562(103)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.612(128)	3.675(143)	3.687(91)	

このノリが大好き！

メカものゲームの中で、僕のつぼにハマった数少ない1本。発表されたときからずっと目をつけていた。ボスの中にカッコ悪いやつがいくつかいるのと、ゲーム時間が短く感じられるのが少々難点だが、十分及第点は取っている。いろんな人に勧められるとは思わないが、こういうのを好きな人って結構いると思う。またコンパイルさんにはこの路線を期待したい。（千葉県／濱田佳ニクン）

開発したコンパイルでも賛否両論だったらしいけど、PCエンジンであのスクロールは驚き。多重スクロールなら同社の『コリューン』もスゴイけど、これは何と言ってもメカがいいの！

評価はするけど…

すべての面で前作よりパワーダウン。とくにゲームの爽快感が減退したのは残念。グラフィックや音楽も前作のほうが良いし、ストーリー重視のわりには肝心のストーリーが平凡。何度もプレイする気になれない。新しい分野にチャレンジする意欲は評価するが、未完な部分が多くて不満が残る。しかし、ビジュアルやストーリー重視のゲームとしては出来は良いほうだと思う。次回作に期待したい。（群馬県／紫電改伝説クン）

冒険するのは勇気がいるし、制作する側にとっても難しい選択なのかもしれないね。

買わなきゃソン！

◀岐阜県／スプリガンMarkIIIクン

⬆セリフに合わせて一緒にしゃべるのが通の遊びかたよね（ホントかあ？）

雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編

アトラス
'92年4月24日発売 4800円(税別)
CD-ROM²

読者評価			
総合		21.666(136)	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.166(68)	3.200(266)	3.966(19)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.533(165)	3.466(217)	3.333(218)	

アニメとしては最高

このゲームはすごかった。いや、ゲームと言っていいのだろうか？　これは新しいジャンルのアニメというべきだ。ゲームにアニメがくっついているのではなくて、アニメにゲームがくっついたもの。アニメの基本はストーリーがしっかりしてることなので、その点このアニメは素晴らしい出来だ。パロディだってバカにできない。アクセスが遅いだの雑音が入るだの言う前に、ストーリーがどうだったか考えてくれ。アニメとしてのディバンを観ろ！　心の底からわきあがってくる熱き思いを感じるはずだ。PCエンジンのデジタルアニメーションというジャンルはこれから発展していくのだから。（岐阜県／いけいけアトラスクン）

アニメはつまらないという声が多い中、稀少意見として載せちゃった（笑）。

やってられん

こんなの邪道だ、ストレスがたまるだけだ。アクセスが遅いのは我慢するが、中間のビジュアルが、ただ長いだけで退屈すぎる。で、やっとサイコロを振ってくれるのかと思ったら、また女のコたちが長々としゃべり出す始末。最悪！　おあずけを散々食った後でこれじゃ、やってられないよ!!（千葉県／牛田モークン）

「さっちゃんで〜す」とかって長いのよね。でも、セレクトボタンでとばせるよ。

●ある雨の日、友人Sは「ベラボーマン」のHuカードをポケットに入れて歩いていた。しかし、自宅前でコケてしまい、運悪く道路脇のドブへ。ゴム手袋で奮戦すること約5分。ようやく探しあてた。見るも無惨な姿だった。ヤケになったS君は、洗剤をつけたスポンジでゴシゴシと洗った。しかし、ゲームは無事だったそうだ。僕はその話を聞いて、Huカードはスゴイと感動した。そういう行動を涼しい顔をしてやってのけたS君はもっとスゴイと思った。（静岡県／MEDALISTツインカムクン）

今月のゲーム評テーマ編

STARパロジャー

ハドソン
'92年4月24日発売 6800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合		24.975⑫	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.802①	4.246⑲	3.938㉔	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
4.135⑮	4.037㊹	3.814㊼	

続編で実現して

おもしろい／　かわいいキャラクタ、ハデなグラフィック、軽快なBGM、多彩な攻撃。オープニングデモも超良い／　難易度別のマルチエンディングも良い／　欲を言えば、ステージの途中でBGMが終わる、ステージクリアの絵が動いてほしかったなど。続編で実現してほしい。
（福岡県／聖雷皇ランデイルクン）

本当にかわいいのよねー。シューティングマニアのまどかはともかく(笑)、これなら女のコにも楽しめるね♡

ボンバーマン最高♡

オープニングから燃えますね。とくにボンバーマンの発進シーンはムチャクチャかっこいい。あのねーちゃんの声もかわいい。しかも1回のアクセスであそこまでやるとは。あんまりシューティングが好きじゃないけど、このゲームは良くできていると思う。オプションモードでいろいろできるし、バトルステージもある。ただ、ボスがしゃべらないのが不満。これを期待していたのに。トホホ。ハドソンに言いたい、今度シューティングを作るときは、もっとしゃべりまくるのを作ってくれーっ。
（三重県／らいおさすけクン）

まどかはボンバーファンだけど、PCエンジンの自機もオプションがかわいくて超スキ。CDカッターなんて最高♡

みんなもやろう!

ゲームをやって最初の感想は、「縦スクロールの簡単な『エルディス』だ／」だ。まさか最初の1回でエンディングを見れるとは(並でやった)。しかし、パロディはすごかった。『ガンヘッド』や『スーパースターソルジャー』にとどまらず、『エアロブラスターズ』やら、『R-TYPE』(反射レーザー)、そして、『ドラゴンスピリット』風の面が2つあった。スーパーシステムカードを持っていて良かった。ゲームレベルを「お子様ランチ」にすれば初心者も安心(!?)なので、みんなもやってみよう。
（新潟県／吉中誠クン）

そう、大好きな『ドラスピ』のパロ。早く家でやりたいのに、今売り切れなのよねえ(先にDUO買いなさいって／)。

スカッとしない

はっきり言ってダメ。これがカネコが開発したシューティングかと思うと、裏切られたとさえ思う。理由は簡単。プレイしていて全然スカッとしないのだ。『スターソルジャー』や『スプリガン』など優れたシューティングは、クリアしても「もう一度やるぞ／」と思う。プレイしていて爽快だからだ。しかし、このゲームは、効果音の弱さが爽快感を殺している。構成自体が凝っていただけに残念だ。（秋田県／佐藤英徳クン）

ダメですかあ!?　本格シューじゃないし、かわいらしさや楽しさを味わってほしいなあ。ダメですか?(⇦しつこい)。

超燃える!

やっぱりこのゲームは2分、5分モードが超燃える。友だちと得点を競い合うのがいい。そのためか、ノーマルモードはあまりやっていないが、雰囲気は良かった。ただ、あまり役に立たない武器があったのが残念だった。（宮城県／森伸也クン）

バトルステージは燃える!! まどかは、今でも『コリューン』!!(笑)。ちなみに、記事担当者は意地でいいスコアを出した後、胃痛で苦しんでた(あらら)。

キビシー

▶東京都／鶴上光明クン

⬇あのオープニングはSF映画を観ているみたいで、ホ～ントにカッコ良かった!!　まどかなんて、思わずボリュームを大きくして、ムードに浸っちゃったもんね

やってくれるぜ

◀福井県／小島クン

⬆あの海の中は、「ドラスピ」を思い出すので好き(氷の壁とかもそうだけど)。まどかはまだ7面がクリアできずにいるけど(しかもお子様ランチ)、最終面はそんなに厳しいの?　「禁止令」がとけたら、早くクリアしたいなあ

⬇楽にクリア!?　上手なんだね。まどかはお子様ランチでも苦しい。バトルステージは2分間で63万点がやっと。もっと練習しようっと(マンセルが6連勝を逃してちょっと残念なまどか)

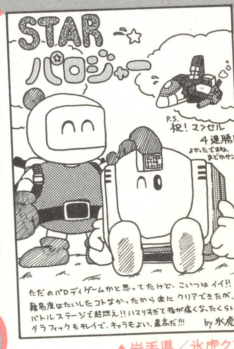
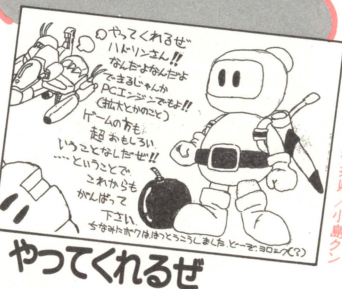
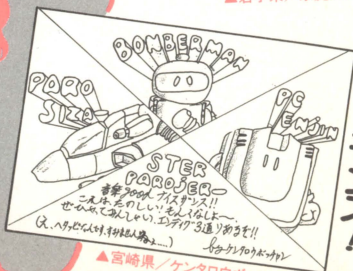
超燃えだ

▲岩手県／氷虎クン

オススメだ!

▲神奈川県／竜騎士あおやまサン

➡まどかもステージ5から「元気だせよ」のオンパレード。くやしくて燃えてたんだけど、原稿書き終わるまで「禁止令」を出されちゃった…トホホ

ナイススザンス!

➡自機キャラたちね。本格派シューティングもイイけど、こういう楽しいのも好きだな(結局、シューティング好き)

▲宮崎県／ケンタロウボッチャンクン

●僕は、セガのUFOキャッチャーの中にあるらんま(女)のヌイグルミを実際に手に取るまで、アレク(アレックスキッド)のヌイグルミだと思っていた。でも、そう思っていた人って、僕だけじゃないと思うけど…。(大阪府／ヘッドオンⅡクン)　●僕はバイク(中免)の免許取得を決意したその日、石につまずいてすっころび、掌の皮を〝ベロッ〟とむいてしまった。おかげで2週間も実行に移せないという喜劇になった。(宮城県／TOUTETUクン)

今月のゲーム続評

当然と言えば当然なんだけど、やっぱりスゴイのおたよりの数。先月に引き続き、特集しちゃいます♡（まどか）

天外魔境II卍MARU

ハドソン
'92年3月26日発売 7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合	27.921①	
キャラクタ	音楽	買い得
4.769②	4.703①	4.581①
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.533①	4.787①	4.545①

止まらない

2年半かけただけある。やり始めると止まらない。しかもすんなりクリアできるゲームだった。予想プレイ時間の半分くらいでクリアしたが、物足りなさを感じさせないゲームだった。　（茨城県／西澤圭クン）

長いのにすんなりクリアというコトは、それだけのめり込めたってコトなのかな。

RPGの王道だ

難波節だね、これは。RPGの王道だ。前半はほとんどギャグだったけど、後半はシリアス。卍丸と絹が愛しあっちゃうなんて思わなかった。あと、まさかあの鋼鉄城が乗り物になるなんて、「スゴイ」と思わず口に出た。このゲームは完全に『イースI、II』を越えた。RPGが嫌いな人でも好きになれるパワーを持っているので、まだやってない人はプレイしてほしい。
（東京都／もっと光をクン）

もともとRPGは苦手だし、長いし…と思ってたけど…。トライしてみようかな？

忘れられない冒険

「3月26日、ジパングの扉が開く」このときから、約60時間の忘れられない冒険が始まった。オープニング、ゲーム中、エンディングのどれをとっても感動しっぱなし。誰にでもオススメできるので、とにかく体験してほしい。続編もぜひ出してほしい。
（千葉県／足下兄弟の三男クン）

『～III』の開発が始まったらしいね。発売はまだまだ先だけど、楽しみだネ♡

最高のRPG

▲静岡県／卍丸が一番良い！クン

⬆卍丸のセリフが少ないという意見も多いね。どちらもプレイヤーが感情移入しやすいようにとの配慮かなあ、とも考えられるけれど…？

スゴイッ!!

▲石川県／まんサン

⬅絹って怒ると怖い、っていうのをよく聞きますが、「怒った鬼」って書いちゃうなんて、そのユーモアセンスには感心してしまいました

やってくれました

▲福井県／絹ちゃんステキサン

⬆1カ月前に前作をプレイするってことからして気合が違うね。まどかは続編の映画を観るとき、必ず前作をもう一度観るので、そういう気持ちはすごーくわかるなあ

ハナマルキ…？

▲岡山県／佐藤乃サン

⬇本当に感動した様子がひしひしと伝わってくるって感じ。がんばってクリアしてね。関係ないけど、下のほうでふてくされているカブキがかわいい（笑）

卍丸の声が…

▲大阪府／佐矢野剣サン

⬆大きいお目めぱっちりの卍丸と絹。とてもいい雰囲気なんだけど、一瞬、違うゲームのイラストかと思ってしまった。特徴のある卍丸の髪型でわかったけど（笑）

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

テラフォーミング

●絵だけ良い。　（福岡県／Tクン）
●シド・ミードの才能が台無し。　（高知県／Aクン）
●キャラクタがいい意味で変。妙な味がある。ただ、バランスにちょっと不満ありザンス。　（山形県／Tクン）
●シド・ミードのとんでもないパワーが感じられる。　（長野県／Yクン）
●キャラが単純すぎる気がする。さすがにMETALやSRASHにもなると、生きた心地がしなかった。　（東京都／Tクン）

ドラえもん　のび太のドラビアンナイト

●幼稚くさい。　（愛知県／Sクン）
●もう少しビジュアルシーンが欲しかった。　（静岡県／Mクン）
●ジャイアンの歌を聴くだけでも買う価値はある。　（大阪府／Yクン）
●オープニングテーマをフルコーラスで聴けないのが理不尽。（静岡県／Hクン）
●あまり難しくないところと親切設計が良かった。　（大阪府／Sクン）

キャンペーン版　大戦略II

●ひどい。あのカッコイイ戦闘シーン、効果音はどこへいったやら。　（東京都／Nクン）
●長く遊べるのでいい。　（神奈川県／Sクン）
●戦闘シーンはあまり迫力がない。　（三重県／Sクン）
●ソ連がまだあるのはおかしい。　（大阪府／Kクン）
●キャンペーンモードは燃える！　（神奈川県／Dクン）
●セーブを3つ使うので悲しい。　（福岡県／Mクン）
●戦闘直前に出るモノクロ画面は素晴らしい。　（埼玉県／Tクン）
●なんじゃこりゃ。もう少しスーパーCD-ROM²らしいところを見せたらどうだ。まあ前作よりはマシだが。　（東京都／Hクン）
●戦闘は『ファミコンウォーズ』のほうがまだいい。　（山口県／Mクン）
●内容があまり変わっていない。　（千葉県／Tクン）
●縮小マップが小さすぎてうっとおしい。　（大阪府／Kクン）
●全体的にアイデアが今ひとつ。もう少し工夫して欲しかった。　（富山県／Yクン）
●もう日本は二度と同じ過ちをしてはならない、と思った。　（福島県／Yクン）
●生産タイプやマップを自分で作れないのは残念。　（千葉県／Hクン）

読者新作評価

■…Huカード　●…CD-ROM²　○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

ゲーム名	発売日	総合	キャラク	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○キャンペーン版　大戦略II	5月29日	21.000(187)	3.322(283)	3.451(178)	3.677(80)	3.483(181)	3.935(77)	3.129(283)
◐テラフォーミング	5月1日	20.920(193)	3.360(280)	3.680(106)	3.240(221)	3.840(61)	3.280(275)	3.520(145)
○ドラえもん のび太のドラビアンナイト	5月29日	19.359(278)	3.846(138)	3.307(235)	3.487(126)	3.076(328)	2.846(352)	2.794(357)

●みんなで『ファイナルファンタジーIV』の話をしているとき、友人Uがいきなり「セシルのフルネーム知ってるか？」と聞いてきた。オレは知っていたが、逆に「お前は知っているのかよ？」と聞き返すと、Uは自信ありげに「セシル・ファーレンス」と答えた。オレは一瞬にしてUがPCエンジンFANの読者であることを見破った。僕が「それって、PCエンジンFANの常連じゃないの？」というのと同時にUも間違いを悟ったが、遅かった。（北海道／セシル・ハーヴィ・シャルル・レニングラードクン）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部

今回はセミナー編。流通のしくみを理解しようというコトで、いろいろ取材もしてみました。では、みんなで勉強してみましょう♡

今月の被告人 ゲームソフト流通機関

なぜ欲しいソフトが手に入らないのか!?

とくに再販ソフトに対して言いたいのだが、なぜ欲しいソフトが手に入らないのだろう。ユーザーは欲しいソフトを手に入れる権利があるはずではないだろうか？ ゲームソフトの流通のしくみに問題があるのだろうか？ 今回は、みんなで流通のしくみを理解しようというセミナー的な目的も含め、ソフトの流通に対しての不満や改善策を討論します。

陪審員 1
福島県／桜桃太郎クン

僕は検討してからゲームを買うほうなので、お店に残っていない場合が多い。メーカーに電話すると、在庫は残ってると言われるが、直接売ってはくれない。お店に「ソフトを取り寄せてほしい」と言うと、「面倒だ」「お金がかかる」とか言われて、ことごとく断られ、仕方なくあきらめる毎日。許せない。有罪だ。

陪審員 2
秋田県／佐藤英徳クン

小売店が注文したソフトを返品できない今の流通に原因があると思う。本のように返品されたソフトを通販で再販してはどうか。多少の手数料を払っても欲しいユーザーは多いはず。メーカーに有罪を言い渡す。

陪審員 3
岩手県／銀クン

有罪。PCエンジンのソフトは供給のバランスが消費者に不利だ。僕は欲しいソフトを隣町でやっと手に入れたら、数日後に地元で安く売っていた。損したのは、電車代を含めて3000円ほど。トータルすると今まで3万円以上そういう損をしている。

陪審員 4
長野県／スーパーMEGA-PCクン

ソフト流通機関は、PCエンジンやメガドライブに冷たい。消費者がソフトを望んでいるのに流通機関が引き取ってくれないから、メーカーも再販を躊躇(ちゅうちょ)する。よって、人気ソフトが店に置いていない。スーパーファミコンのソフトばかり買い取って利益追求しているのが今の流通機関だとしたら、PCエンジンやメガドライブは売り切れ＝中古屋で待つという図式が成り立つようで怖い。

陪審員 5
愛知県／ジャッキー・グーデリアンクン

ゲームソフトの流通機関はおかしい。売れ残っても返却できないので、前人気のないソフトは余り入荷されない。当然、有罪だ！

陪審員 6
群馬県／CAFEクン

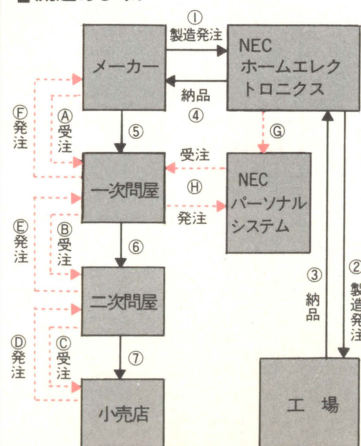
在庫がなくならないようなしくみ、そう、〝通信的自動販売機〟があれば。パソコンではもう実施されているし、そろそろホビー機に登場しても良いのでは？ 期待していますよ、NECホームエレクトロニクスさん。

陪審員 7
山口県／マクロスを買うため12軒の店を回った人クン

オモチャ屋の話では、問屋がゲーム発売前に予約数や前評判などを調べ、人気がないと仕入れをしないので、いくら自分たちが予約しても手に入らない、と言っていた。最近は中古ソフトを買い取って定価より安く売る店が出てきて、普通のオモチャ屋で買う人が少なくなってきている、とも。オモチャ屋の状況も少しはわかるので、有罪無罪のどっちとも言えない。欲しいゲームは何軒もハシゴする努力も必要だと思う。

陪審員 8
北海道／釜澤大クン

再審。再販をもっと増やして、新しいユーザーでも好きなソフトが容

PCエンジンソフト 流通のしくみ

1メーカーがサンプルやデモなどを持って、問屋に宣伝する（受注活動)。(図A）
※最近はメーカー数も増え、一次問屋だけで受注するのは手いっぱい。また、小さなメーカーで十分な受注活動ができないところもあり、NECパーソナルシステムという会社が受注を代行する場合もある。(図G～H)

2一次問屋が二次問屋へ、二次問屋が小売店へと受注（場合によっては三次問屋が入る場合も）する。(図B～C）

3最終的にそれらの本数を一次問屋がまとめ、メーカーに発注する。(図F）
※以上が原則的な流れだが、一次問屋が二次問屋などに受注をせず、ゲームのランク付け（雑誌の評価や、そのメーカーの知名度などによるものが大きい）によってメーカーに発注する本数を決定しているのが現状。ランクが低いと問屋に引き取ってもらえないので、メーカーは結果的には本数を作れなくなる。

4メーカーは生産数を決定（発売日の約2カ月前）し、NECホームエレクトロニクスに発注。メーカーに納品されるまで(図①～④)、Huカードで2カ月、CD-ROM²で1カ月かかるのが大体の目安。
※とくに再販ソフトの場合、この日数が問題。新作が次々と出回っている現在、メーカーや問屋は、2～3カ月後の市場（ユーザーが欲しがっているかなど）を把握できない。

5完成されたソフトは、何軒か問屋を通って小売店へ（図⑤～⑦)。
※ソフトは売れ残ると在庫になる。最近では、売れないソフトの在庫を抱えすぎて倒産してしまう問屋も。ソフトが新品で値が下がるのは、「在庫をかかえるよりは…」と、問屋が値引きしている場合が多い。問屋が受注をしないで数を決めるというのも（またはメーカーからあまり本数を取らないのも)、**1**で説明したメーカー数が多くなりすぎて手いっぱいなことに加え、これ以上在庫を抱えたくないという現状があるからだという。

♡流通のシステムって複雑なんだなー、というのが取材を終えたまどかの感想です。「雑誌みたいに返品制にしては？」「POSシステムなどのコンピュータ管理を導入して、市場に余っているソフトを把握しては？」などのいろいろな（無謀な？）質問に対しても、前者は玩具流通の慣例、メーカーにお金が入るまでに時間がかかる、後者は町の小さなオモチャ屋さん一軒ずつに至るまですべてに端末機を設置しなければならず、莫大な投資が必要で、逆に取り扱う店が減る、などの理由でダメでした（お役にたてなくてゴメンナサイ)。それぞれ言い分（事情）があって、簡単には解決できる問題じゃないんですね。そこらへんの事情は、次のページの「被告人の主張」で聞いてみてください。（まどか）

●PCエンジンFAN編集部の宴会恒例、山の手線ゲーム（「放送禁止用語」やら「差別用語」など、いつも出題がヤバイ）を先日、某メーカーとの懇親を兼ねた宴会でやった。出題、「PCエンジンFAN編集部」。「スキー板がある」→「生活臭がする」→「レイ○ボーホテル」（注：仮眠によく使うホテル）→「夜中になるほど人が増える」→「ヤギが出る」（モノが紛失すると、「ヤギが食べた」と言い訳する）…何か、ロクな言葉が出てこなかった。メーカーさんもよく観察してるなあ…。（編集部員T）

被告人の主張

今回は匿名可というコトで、流通関係のみなさんに率直な意見をいただきました

●某問屋：魅力的なソフトが発売されずに計画どおりハードが売れなかった。それにもかかわらず、売上計画遂行の目的だけでハードを乱売。結果、特定の問屋、ショップだけが利益を取れる偏った流通にしてしまった。PCエンジンはちっとも商売にならないと、取り扱う業者も減る。当然、流通するソフトの数量も減り、有力サードパーティも参入を控え、または撤退を余儀なくされるようになる。スーパーグラフィックを思い出しても明白なように、(ハードメーカーは) ユーザーのことは何も考えていないので、ユーザー不在となっているのが現状だ。この状況を抜本的に解決するには委託販売も含め現在の流通を改革するか、ユーザーに直販するしか方法は残っていない。このままではPCエンジンは近い将来、姿を消すと思われ、ソフトは年末にどっと出た後、新作が出なくなる。そういう意味で、それらの値が下がる来年春はソフト買いのラストチャンスになるかもしれない。

●某ソフトメーカー営業：問屋のおやじがさー、厳しいのよ。たとえば、いかに素晴らしいソフトでファンが待ち望んでいる商品だ、ということを（ヨイショもまじえながら）力説しても、死んだサバのような目でフンフンと聞き流して「このジャンルは動きがないからいらない」でチョン。個別のソフトの良さを判断しないで、大ざっぱな傾向でバッサリやってくれるもんだから、ウチの自信作も発売前にオーダーがあまり集まらなくて、大量生産できなかったことがあったのよ。でも、ユーザーの評価が異常に高くて即売り切れたので、再販するぞーと息巻いて問屋へいったら、今度は「すぐ納品できるなら仕入れてもいいけど、数十日もかかるんならいらない」だとさ。クヤシーッ!! 結局、未だに再販はできなくて、「幻のソフト」になりました。

●某メーカー開発：大人気で発売当日に完売した『○○○○○ェ○ス』。再販のウワサを聞いて、探しまわった人も多いんじゃないかな。再販しようと思ったんだけど、問屋さんが全然注文してくれない。つまり「みんなが欲しがっているソフトを問屋さんが知らない」のだ。そこで、みんなにお願い。欲しいソフトがあったらお店の人にバンバン言おう。時期的にはそのソフトが発売されてからできるだけ早いほうがいいな。ほかにもいろいろ問題があるけど、それが今のところ最高の策だね。

●日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
通常、ゲームソフトは発売日の1、2カ月前から製造を開始します。そのときまでにメーカーは市場で売れる数を予測し、作る数を決定しなければなりません。この数は事前に問屋に受注をしたり、見込みで決定したりと様々ですが、この数が大きく狂うと、市場でソフトが余ったり、足りなくなったりといった現象が起こります。皆様の声は数量を決定するうえでの大きな材料となりますので、お店に予約を入れるなどのご協力をお願いします。

●某メーカー営業：ゲームメーカーは発売日の約3カ月前に生産数を決定します。そこで問屋から注文を取って、生産数を決定するのです。でも、問屋はA〜Dのランク付けをし、ランクに応じて数を決める。このランク付けは、問屋雑誌の評価、小売店（ユーザー）の声をベースに話題性などを判断し、売れ筋ソフトを予想して決定します。皆さんが入手できないソフトは多分C、Dランクのソフトでしょう。そこで内容が良くても知名度が低いと入手できない現象となります。皆さん、今本当におもしろいのは小さなメーカーですよ!!

●某メーカー宣伝：メーカーも問屋も企業努力がなさすぎる。ちゃんとした受注活動をしないんだもん。なぜこういうことになったのか？ これはまだまだ歴史の浅いゲーム業界に携わる人たちの「甘え」が引き起こした結果だね。ファミコンが大ヒットしたとき、どのメーカーも「出せば売れる！」と、どんどんソフトを出してしまった。当然、その中にはつまらないゲームも入っている。だけど当時は売れたんだ。そしてゲームの市場とはこんなにオイシイんだ！と思って、1人1人のユーザーを大切にするという意識がぶっ飛んじゃった。でも、そういう時代は終わったし、少しずつ良くなっていくとは思う。宣伝する立場からも、ソフトの質が良いほうがいいに決まってるし（1ゲームファンとしてもね）。ただし、メーカーも問屋もビジネスだからどこまでできるかな。少なくても消費者には一切罪はないからかわいそうだよね。

●某ファミコンショップ：欲しいソフトが手に入らないのは僕も同じだよ。ビッグタイトル以外のソフトは、なかなか手に入らないんだ。メーカーの人たちも探しにくるよ。店としては、お客様の希望にそうような品揃えを考え、仕入れに最大限の努力をしている。でもね、どうしても限度があって、1人1人のニーズには合わせられないのが現実。解決策は、欲しいソフトを店員に言うこと。黙っててもソフトは作ってくれないし、買えないよ。

易に入手できるように、再販希望ソフトのベストテンのコーナーを作る、再販状況を載せるなど、雑誌も積極的に再販情報を流せばいいと思う。

陪審員 9
静岡県／エクセリオンクン

有罪！ 地方というだけで手に入らないのは間違っている。再販に限らず、少し古いゲームにも言えるが、流通機関の相互連絡が悪いのでは。都心では難なく手に入るものが、地方では取り寄せるのも不可能だなんて許せない。流通制度の改善を望む。

陪審員 10
岡山県／CD-GAM²クン

どうして再販しないかというと、生産が完了していれば、1個だけ作れと言っても作るわけがない。しかし、何千人もの人が欲しいと言えば、黙って見ているわけにはいかない。それに比べてパソコンは1、2年前のソフトが店に並んでいるし、ほとんどのソフトハウスが通信販売している。これぐらいのアフターサービスをして欲しい。パソコンの流通システムに比べれば、まだまだ有罪だ。

陪審員 11
静岡県／熱血士長○嶋悟クン

オモチャ屋でアルバイトしていたが、ユーザーの欲しいソフト＝店にとっても欲しいソフトは、必ずと言っていいほど注文数どおり入荷しない。ソフトによっては予約数の分さえない。これらを改善するには、まず流通方法を改善しなくてはならず、一筋縄ではいかないだろう。取りあえず、今回は問屋に有罪を宣告する。

陪審員 12
大阪府／悲しき伏竜クン

『マジカルチェイス』。いまだに見たことがない。すごく悲しい。

陪審員 13
千葉県／友引町の住人クン

再販がなかなか決まらないのは本当にイライラするから有罪。でも、ユーザーに信用されていないメーカーにも問題がある。店頭でデモプレイさせたり、モニター調査も必要だ。

陪審員 14
大阪府／司隆クン

すぐ品切れになるのは、メーカー側も、どの程度売れるか予測して生産するのが難しいからだろう。絶対欲しいソフトは予約したほうがいいと思う。メーカーもそれに応じて生産でき、両者にメリットがある。

総評

参加総数は52人（有罪41人、無罪3人、再審8人）。今回はあえて評決を出しません。流通のしくみは複雑で、それぞれに問題や不満をかかえているのがわかりました。これを読んだユーザー、メーカー、問屋、小売店の人たちそれぞれに、何らかの改善策として少しでもお役にたてばと思います。

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では陪審員を募集中。被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）を明記し、理由を簡潔に書いてください。また、ほかのコーナーへの投稿でも、評決だけの参加もOK（その場合は投稿用ハガキ表の欄に記入)。言いたい放題のわがままな意見を待ってます♡ （まどか）

10月号

被告人	移植モノを出すメーカー
罪 状	安易に移植モノを出さず、オリジナルで勝負しろ！

なぜメーカーはオリジナルで勝負しないのか。アーケードやパソコンのゲームがPCエンジンでプレイできるのは、うれしい反面、ハードの差などで失望する場合もある。今回は、移植に対してユーザーが感じていること（移植そのものに対する是非、要望など)、そして「ここが違う」といった間違い探し的な意見に対する是非についても論じてみよう。（7月30日必着）

11月号

被告人	早解きを自慢するヤツ
罪 状	ゲームの早解きは邪道だ！

とくにロールプレイングに対して見られることだが、ゲームの早解きを自慢する人がいる。それについて最近、賛否両論の意見が起こっている。これはゲーマーとして自慢できるテクニックのひとつなのか？ それともゲームをじっくり味わうためには、邪道なことなのか？ 今回は早解きに対する雑誌やメーカーなどのありかたも含め、討論してみたい。（8月30日必着）

●今日は遠足。朝5時ごろ雨が降ってたけど、学校に行くころにはやみそうだったので体操服で登校した（遠足のときは体操服なんです)。ところが、学校に着いてみると、みんなは制服。「あれ？」っと思ってたら、「オイ、遠足は一週間後だぞ！」という友人の言葉。そう、僕は一週間、勘違いしちゃったんですねー。もう、みんな笑う、笑う。とゆーワケで、その日は体操服で一日中みんなに笑われながら過ごしたというホントに大ボケな話でした。（広島県／はなちゃん）

マイペースがいちばん

早解きってそんなにいいものなのだろうか？　よく「オレは『ドラクエを○時間でクリアしたぜ／』と自慢げに言うやつがいる。だけど、早解きをするということは、結局はゲームの本当の中身を見ないまま終わらせるということだよね。で、「天外魔境II卍MARU」だが、「早解きにこだわらずにマイペースでクリアしよう」と心に決めてプレイしたんだ。そして、この物語のすべてを楽しむことができた。カブキや極楽、そして絹との出会い。ほかにも卍丸たちを陰で支えてくれたホテイ丸や三太夫たち。根の一族に生まれたばかりに、卍丸たちと戦って死んでいった将軍たち——すべてが最高だった。ちなみに、買った日は3月26日、クリアした日は4月26日。クリア時間は…ヒミツ。

（埼玉県／ハドソンの使いじゃあらへんで〃クン）

最近、早解きについてのおたよりが目につくので載せてみました（ホントはゲーム評だったんだけど）。純粋にゲームを楽しむには邪道だ、的な意見が多いんだけど、みんなはどう思うかな？　さっそく、11月号の法廷倶楽部のテーマにしたので、ヨロシク！！

これからが本番

5月14日、私のPCエンジンは4歳の誕生日を迎えた。白い色をしたPCエンジン…。今でも使っている人はいるのかな？　ほとんどの人はコアグラもしくはDUOに買い換えているだろう。昔は欲しいけど手が出せなかったCD-ROM²も、今は1万5000円くらいにまで値が下がった。消費者の私たちにはいいことなんだろうが、どうも納得がいかない。この4年間でいろいろなことがあった。ソフトも20本くらいしかなかったのに、今では300本以上。店頭に『上海』しか置いていないという時期もあったが、今はスーパーファミコンと対等に店頭に並んでいる。正直言って私はPCエンジンが発売されたときは「セガ・マークIII」のようにすぐすたれると思っていた。私はそんなPCエンジンに哀れみを感じて、つい買ってしまったというくらいだ。でも、まだまだソフトの面ではファミコンに負けている。ファミコンから見れば、PCエンジンは「青二才」になるのだろう。PCエンジンはこれからが本番だと思う。

（千葉県／エナジーファンNo.1クン）

ファミコンに比べて、PCエンジンユーザーはカルト的な愛好者が多いのかな？　ウチの副編集長も「ボクはPCエンジンを愛している」なんてよく言ってるし。だから法廷倶楽部への原稿なんか、もー、アチイ、アチイ（笑）。

やめさせよう！

5月16日、ファミ通を見たら、ぬあーんと、NECホームエレクトロニクスが一手に引き受けているCD-ROM²ソフトの製造価格を1枚700円から倍に値上げすると書いてあるではないか〃　ということは、ソフトの制作者に払うロイヤリティを含めて、問屋で1000円、小売店で2000円から倍に値上げすると書いてある。

祝!!　マンセル特集

3連勝で予告（!?）したこのコーナーが実現！（現在5連勝でストップ）。たくさんのおたより、ありがとー♡

▼愛知県／しょーと・たいむクン

➡最近は、強すぎるからF-1がおもしろくないなんて意見も。ファンとしてはうれしいけど、視聴率が下がったとか聞いちゃうと、複雑な気分でもあるのよね。うれしい（⇦しつこい）悲鳴だけど

▲京都府／J・チェナートクン

愛さずにいられない！

マンセル3連勝おめでとう。私もファンです。あの走りとキャラクタを見れば、ファンにならずにはいられないでしょう。今年こそチャンピオンだ、マンセル／　余談ですが、今年F-1ゲームを出すメーカーは大変ですね。バランスを取るにも取りようがないですから。

（埼玉県／川崎誠一クン）

あの無謀とも思える猛々しさがまどかは好き。ぶっちぎりマンちゃんに拍手を／

まさに鬼神だ！

いやー、強い〃　今年のマンセル（というよりウィリアムズ）はとにかく強い／　昨年から一戦一戦をモノにし、仕上げてきたFW14Bをひっさげて走るさまは、まさに鬼神のようだ／　今年こそは「無冠の帝王」の名を返上できそうで、本当にうれしい限りである。

（愛知県／しょーと・たいむクン）

モナコGPは残念だったけど（でも燃えた／）、今年こそは絶対、悲願のチャンピオンになって欲しいよねー。

➡鈴鹿F-3レースに行ったとき、絶対に免許を取るんだ！って決心したの。要免のサーキットが走りたくて。これでまどかも走れるのね

▲福岡県／野釣りの自然派クン

⬆まどかは日本テレネットさんのスポンサーチームを応援しに鈴鹿F-3レースに行ったの。レーシングスーツってやっぱり憧れるな

➡これ、祝・マンセルのイラストなの？　ちなみに温和な性格のまどかはいつも安全運転なのよ、オホホホ…（まだ怖いだけ）

▼福岡県／白クン

➡この後、なんとF-1史上初の開幕5連勝／　日本にはセナファンが多いけど（もちろんまどかも好きだけど）、やっぱりマンセルがいちばん好きだな♡

▲熊本県／オートポリスクン

とても買えやしないよっ!! ぜひ、みんなでやめさせようではないか!!

(東京都/船山昌之クン)

ほかにも「メディアを変えるメーカーもいると聞いた」「CD-ROM²が売れ出したのに価格を上げるなんて発想が逆だ」など、製造価格の値上げに対して何通もおたよりがありました。みんなはどう思うかな?

真剣に考えて!

以前、デジタルコミックはゲームか否かで論争がありましたが、メサイヤの作品などを見ていますと、本当にゲームしていないなー、と思ってしまいます。あっと言う間に終わるストーリー。キャラクタの人気に頼りきった内容などなど。これではまるで、ただのキャラクタグッズも同然。ポスターや下敷き程度のものしか作れないんじゃ、デジタルコミックの将来もたかが知れています。なぜ、『うる星やつら』を越えられないのか。この問題をメーカーは真剣に考えるべきではないでしょうか。

(千葉県/友引町の住人クン)

デジタルコミックに関しては、本当に賛否両論(趣向の違いと言ってしまえばそれまでだけど)。ただ、CD-ROM²はいろんな可能性を持った素晴らしいハードなんだから、いろんな方向に広がっていって欲しいな。

イメージが…

リバーヒルソフトの新作『トップをねらえ!』を見たとき、正直がっかりしました。リバーヒルソフトと言えば、昔『殺人倶楽部』を始めとしたハードボイルド・アドベンチャーシリーズを出してて、「渋いゲームを出すメーカー」というイメージがありました。ですが、今回はそのイメージとはまったく違ったソフトを出すため、「このメーカーも変わったなあ…」と残念に思ったのです。別にこのゲームが面白くないとか、アニメを題材にしたゲームを出すなというわけではありません。ただ、メーカーというのはどんな分野のゲームを出したとしても、常に一定したイメージがあるからこそ、ファンがついたりすると思うのです。リバーヒルソフトにも、そのイメージを貫きとおしてほしかったものです。

(大阪府/司隆クン)

チャレンジ精神ってイイと思うけどなあ(メーカーのイメージだけに限らず)。失敗しても、それを糧にするくらいのパワーがあったほうがオモシロイじゃん? 無責任な意見かしら?(保守派になれないミーハーまどか)

▶千葉県/うんも星人クン

➡まどかは、このキャラがずっとセントバーナード犬だと思ってて、大爆笑されました。だって、肩のオレンジ色が耳に見えたんだもん。こんなマヌケはまどかだけ?

GENOCIDE
◀埼玉県/馬見塚クン

⬇⬇さすが女のコ、髪型とか敏感なのよね(お互いに♡)。本当に楽になって、心まで軽くなったみたい。今まで長い髪のお手入れの時間とか、損してたんじゃないかと思っちゃう。ちょっと勇気がいったけどネ。つい女のコ同士で世間話をしている気になってしまう(笑)。女のコは編集部にも少ないし、うれしいのよね。またおたよりちょーだいねっ♡(男性諸君へ:もちろん、男のコだってうれしいよ♡)

▶神奈川県/福田明弘クン

⬆「ウィザードリィ」のファンが「ダンマス」好きというのは、スゴクわかる気がする。広報の人が、「PCエンジン版はスーパーファミコン版より出来がイイです」なんて言ってたけど、ホントかしら!?

⬅フリントって「ゼクセクス」のキャラクタのことで、やっぱクラゲみたいなんだって。コナミさんはクイズゲームを出していないから、こういうゲームを題材にしたクイズがPCエンジンで出たらおもしろいかもネ

▲長野県/村木一夫サン

▶大阪府/くみこサン

リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集しています♡ ゲーム評はもちろん、毎日の生活で感じたコトなど、何でも気軽に送ってネ。

まどかは今『STARパロジャー』と夏休み映画に夢中です(スゴイ組合せ)。映画記事担当さんにくっついて試写会に行っては、「原稿が先でしょ!!」とM嬢さん(編集部でいちばん不幸なまどかの担当さん)に怒られます。でもぉ、リーダーズランドの原稿を書くための話題作りなんだよ〜(と、言い訳してたらスペースがなくなっちゃった)。映画の話はまた次に。そんなワケで(!?)、おたより待ってまーす!!

(まどか)

おたより待ってます♡

極私的ゲーム評

10月号のテーマ F1 CIRCUS Special(7月30日必着)

11月号のテーマ ロードス島戦記(8月30日必着)

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

●とあるソフトショップのデモ用「スプリガンmark2」をプレイしていた高校生くらいの兄ちゃん! ストーリーが悪いだの敵がダサいだのとブツブツ言いながら楽しそうにプレイするのはやめてちょうだい。素直じゃないんだから、もう。(千葉県/友引町の住人クン) ●名鉄本線に乗っていると、「次は名古屋駅どす」という車内アナウンスをときどき聞く。車掌さんには京都出身の人が多いのだろーか? (男がこういうしゃべりかたをすると結構笑える)。(愛知県/セシル・ファーレンスクン)

文：うちむら かたる　絵：ひいろ しゅうほう

第4回　ゴブリンの正体

ヤッホー／(古い)　わくわく怪物ランドの時間だす。今日は悪役の代名詞、冒険者たちにとっては序盤の宿敵、あらゆる悪戯(いたずら)の根源である「ゴブリン」のお話。彼らはいわゆる小柄な鬼。最近では『ロードス島戦記』などにも顔を出しているが、名前は違えどゴブリンをモデルにしたモンスターはあらゆるRPGに数多く登場している。けれども彼らは嫌われ者。性格が根本からヒネているから救いようがないのだ。おまけにその醜悪な性格を絵に描いたような顔。これじゃあ、いくら有名でも人気がでるわきゃないか。

そこで／　ゴブリン君の汚名挽回の意味も込めて、なぜ彼らが悪役になってしまったのか。一体、何が彼らをそうさせてしまったのか。これらの疑問を解き明かしてみよう。

ゴブリンについて調べると、「ホブゴブリン」「レッドキャップ」「グレムリン」「ブラウニー」「ボガード」「レプラカーン」「ピクシー」「コボルド」「ノーム」ｅｔｃ、仲間や親戚が数多いのに驚いてしまう。しかし、みんながみんなゴブリンのように狡猾なヤツではないのだ。確かにレッドキャップやピクシー、ボガードは邪悪なヤツだけど、ブラウニーやコボルド、ノームらは友好的で、うまく付き合えば家事を手伝ってくれたり、仕事の手助けをしてくれることもある。その他の連中にしても、こっちが気に触ることでもしない限りはほとんど害はないのである。

こうしたゴブリンたちには共通点がある。まず、みんな妖精や小さな姿形で、人間の目ではなかなか見られないこと。次に身の回りに起こる不可思議な出来事。例えばシャワーが突如冷水になったり、眠っている間に仕事が終わっていたり、これらの現象はゴブリンたちが悪戯心や親切心でやっていることが多いのだ。実は、彼らは僕らが考えているほどアグレッシブな性格ではなく（レッドキャップだけは狂暴だけど）、人前には姿を現さない。なぜだろう。性格が変わったのか？　それともモンスターとのコミュニケーション方法が戦闘しかなかったからなのか？　この謎はハッキリしないけど、これからのRPGでは、もっとゴブリンらしいゴブリンが出てくることを期待しよう。

ゴブリンらしいゴブリン…。それはフランスはピレネー山脈出身のゴブリン。人間はおろか、ピクシーやグレムリンなどの仲間たちからも忌み嫌われている。とくにドワーフはゴブリンが大嫌いで、互いに犬猿の仲。ゴブリンは笑うだけでミルクを腐らせ、木の枝になっている果実を落としてしまう。また、食器を落としたり、家畜に悪戯をしたりなど、災いや不吉なことが起きると彼らの仕業とされ、不幸の象徴としてゴブリンというモンスターが誕生したとも考えられる。すなわち、ゴブリンと不幸は切っても切れない仲であり、悪のないところにゴブリンは存在しないのである。彼ら自体が「悪」そのものなのだ。そう私は断言しよう。だからどんなに頑張っても、善いイメージのゴブリンになれるわけがないのだった、ワハハ。(何かゴブリンに恨みでもあるんじゃないのか？)

人気モンスター5傑

今月	前月	怪物名
1	1	ドラゴン
2	4	スケルトン
3	3	ヴァンパイア
4	2	スライム
5	6	ゴーレム

■みんなひいきのモンスターに投票せよ。イラストなども送ってくれ。近々紹介したいのでな。

★このコーナーへの投稿は
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
「怪物ランド」係

■当コーナー特製「バーコードバトラー対応ハガキ」が完成／　うちむら＆ひいろ両先生のサイン入りで、かつモンスターの豪華イラストも付くという大変ありがたい代物。面白いお便りを送ってくれた人の中から、毎月10名の幸運者にお送りします／　ファンレターもよろしく!!

コズミック・ファンタジー
act.8
サイキックパワー
銀河辺境の惑星ゾラで
正義と悪の力が対峙する!!
人気赤丸上昇中！
痛快スペース・アドベンチャー!!
PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力:小原渉平

特殊探査艇に乗り込み、銀河辺境の惑星ゾラへと向かったユウ、サヤ、そしてノーランディア財閥の総帥ジェフ・ノーランディア。一行の目的は、金属板に刻印された謎の文字の究明にあった。やがて3人は自然美あふれるゾラの大地に降り立つ。そこへ突如、巨大なモンスターが出現し…。

キシェーーーッ!!

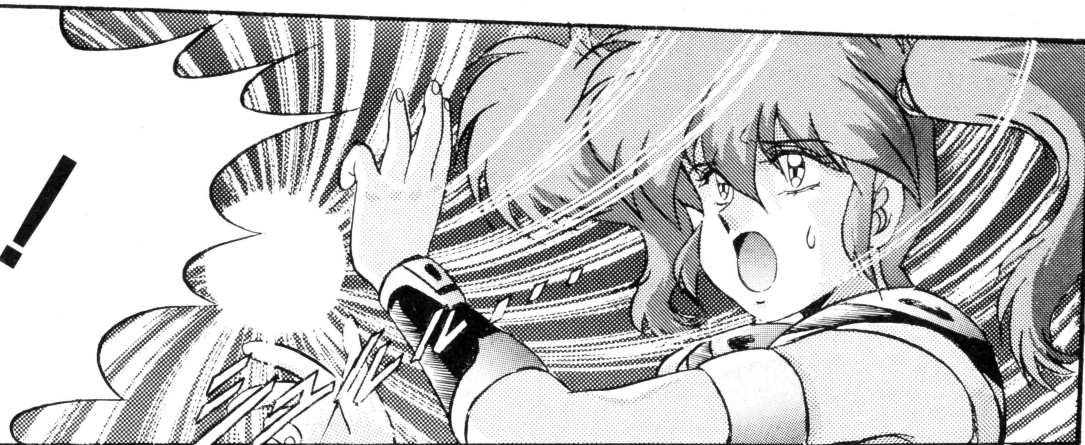
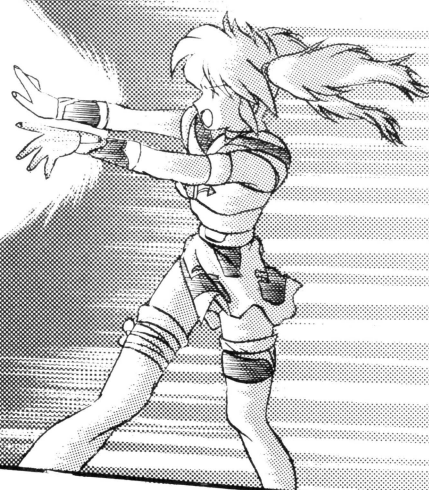
!

ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ／惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

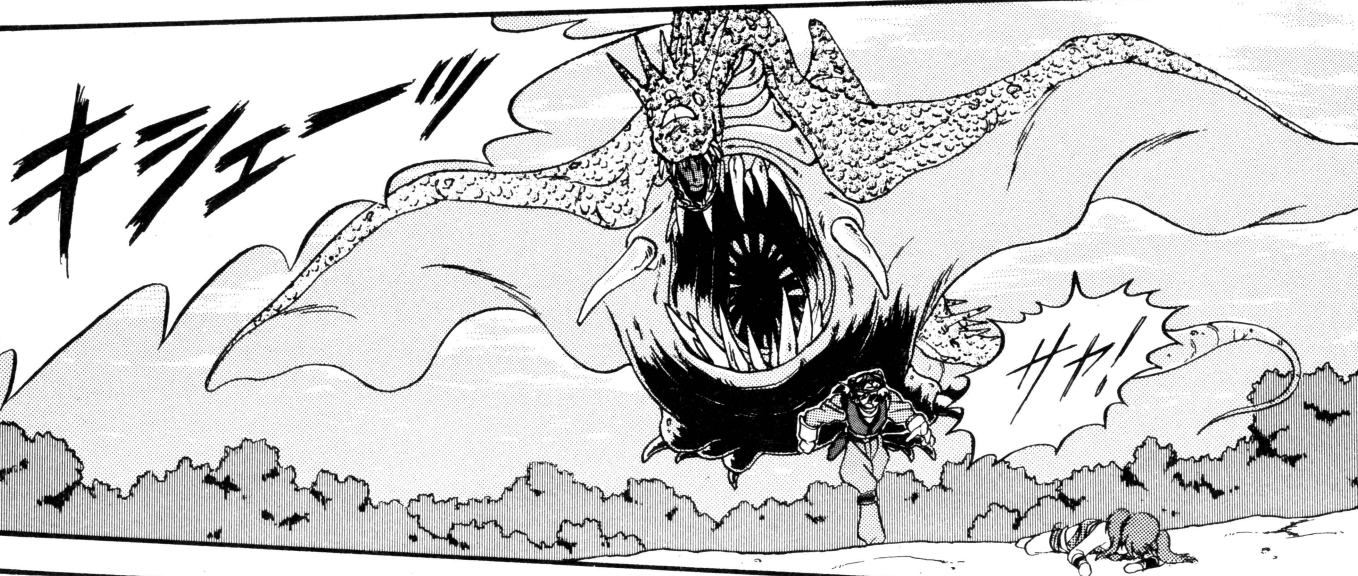
バン／コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム／コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡？

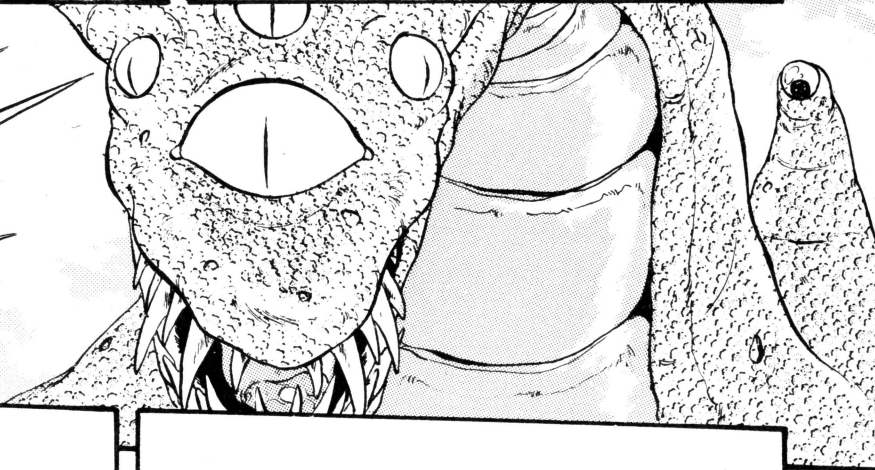
越智先生の近況報告!!

「殺人スケジュール」とは、文字通り人を殺すほどの効力をもつ強行スケジュールのことで、私ことオチはメカデザインの小原渉平さんと共に毎日、その渦中で地獄絵図を見ています。ああ、これがバーチャル・リアリティだったらな、なんちゃって…。

そんな！
あの巨体で
飛べるなんて！
うぐっ

コズFAN通信

●ユウの声のプロフィールに「ムーミンと同じ」という一文を見た母は、「ふうん、岸田今日子さんなんだ」と言っていた。時代の差を感じた。（福島県／桜桃太郎）●マイが自己紹介するときは「マイ・ネーム・イズ・マイ」という。パハップス。（千葉県／牛田モー）

サヤ　なんて
無茶なことを
するんだ!

ごめんなさい・・
だって・・だって
ユウにもしものことが
あったら　私・・・

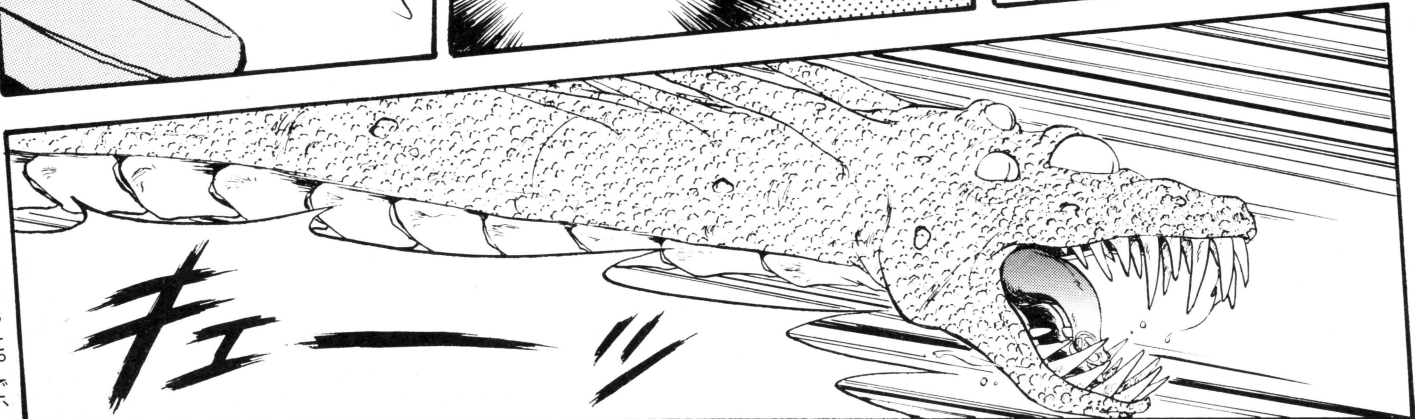
キシャアッ

サヤ・・・
少しの間だけ
待っていてくれ
今　奴を
かたずける!

スッ・・・

ドクン！
ドクン！
ドクン！
ドクン！

チューーッ

ロズーA通信

●ニャンの中野さんが出演不可と聞いて私は考え悩みました。で、坂本千夏さんはどうでしょうか。けっこうハマルと思うんですが…。（東京都／森里螢）⇩編集担当より「中山千夏さんもけっこうハマッたりして……でもすでに深雪さんがバッチリ決めてくれてます！」

うおーーっ!
激しい怒りや
悲しみによって
感情の高まりが
頂点を極めた時!
コズミックハンター
ユウは　その内に秘めた
サイキックパワーを
発動する!
ユウのサイキックは
その資質を持つ一部の
コズミックハンターの
中でも　ケタはずれに
強力なパワーを
持っているのだ!!

ブォン
ゴゴゴ…
メリメリッ

ゴッ
サイキック・クラッシュ!
グオオオン!!

コズFAN通信

●お父（越智）さん、お嬢（サヤ）さんを私にください。（静岡県／プロジェクト34）

●7月号の62〜64ページを開いていたら、いきなり親に取り上げられてしまった。オレは高一だアアアッ！　何とかしろオオオオオオッ！（神奈川県／横浜駅の号外新聞紙）

ハア…
ハア…

ごめんなさい
ユウ・・
私のために
サイキックパワーを
・・・・・

大丈夫！
このくらいの
力なら
たいして疲れは
しないよ・・
それより早く
探査艇に戻ろう

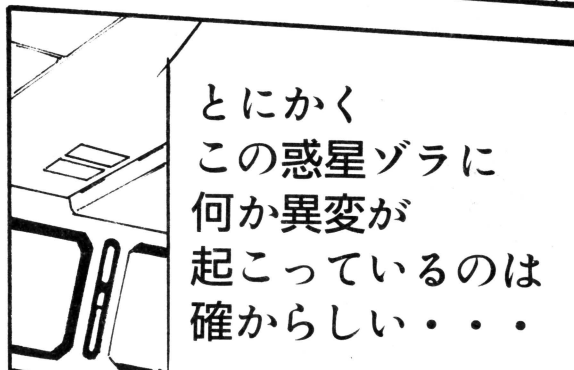
コズFAN通信

●テレビ東京系で放送されている番組「聖PCハイスクール」で、『コズミック3』の詳しい内容紹介をしてもらえるように頼んでください。（愛知県／麗夢）⇩編集担当より「これは編集部へのお願いでしょうか、越智先生へのお願いでしょうか。それともファンに?」

イタタタ・・・
お手やわらかに
頼みますぞ
サヤさん・・

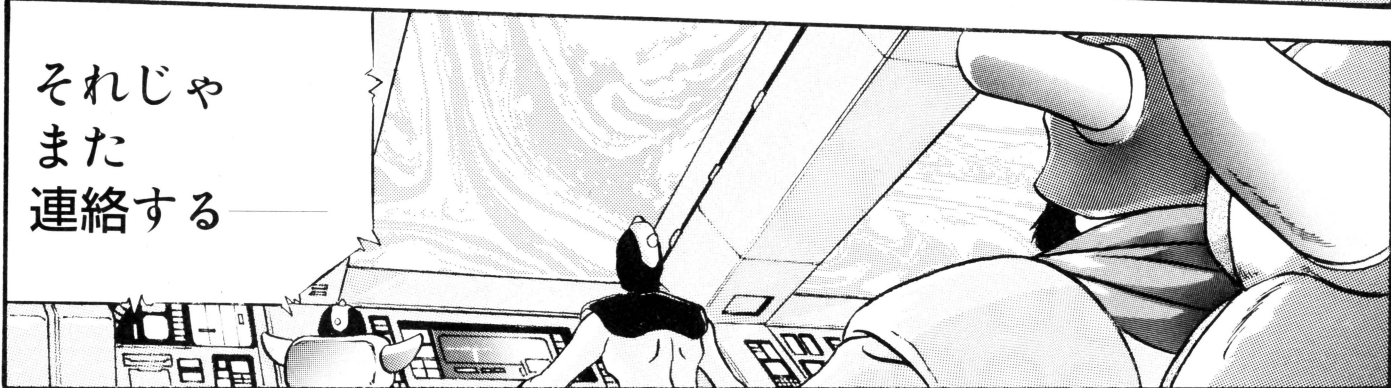
ユウ・・
とりあえず
ラナの魔法で治療は
しておいたけれど
しばらくは安静に
していたほうが
いいと思うわ

いやはや何とも
申し訳ない・・・
逃げる途中に
岩場で滑って
腰をしたたか
打ちつけましてな
トホホ

ジェフさん
ノーランディア号には
僕が連絡をして
おきますから
ゆっくりと
休んでください

過労死寸前の越智先生に励ましのお便りを!!▼▼

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN「ファンレター」係

スペシャルサンクス・秋谷 浩市　迫田忘人・としまたかし・荒井靖弘 内山 博・レーザーソフト御一同様!

巨大魔獣の襲撃の難から無事逃れた一行。だが、その前途には…

コズミック・ファンタジー act.8 おわり

次回は 惑星ゾラでの冒険の旅が始まる。絶対見逃すな!!

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

News 中京テレビ主催「ゲームザウルス'92」
今年は全国6カ所を縦断!!

3回目を迎える「ゲームザウルス」が今年は全国6地区で開催。ゲームイベントとしては初めてのハードメーカー3社（任天堂、セガ、日本電気ホームエレクトロニクス）が協賛するこのイベント、今年は約40社が出展する。会場に設置された400台のモニターで新作ソフトで遊び放題。豪華商品が当たるイベントもあるぞ。
■開催時間：各会場とも10：00～17：00（入場は16：00まで） ■入場料：500円（小学生未満は無料） ■問い合わせ先：中京テレビ放送事業部
☎052-832-3311

新作ソフトで遊び放題。コンパニオンのお姉様が遊びかたを教えてくれるぞ♡

特設ステージで常時、イベントが開催

ゲームザウルス'92 開催スケジュール

地区	開催日時	主　催	
札　幌	7月25日(土曜日) 7月26日(日曜日)	札幌テレビ放送 （STV）	テイセンホール 札幌市東区北7条東1丁目 011-711-4111
広　島	8月1日(土曜日) 8月2日(日曜日)	広島テレビ放送 （HTV）	広島産業会館 広島市比治山本町12-18 082-253-8111
仙　台	8月7日(金曜日) 8月8日(土曜日)	宮城テレビ放送 （MMT）	仙台サンプラザ 仙台市宮城野区榴ケ岡5-11-1 022-257-3300
静　岡	8月11日(火曜日) 8月12日(水曜日)	静岡第一テレビ （SDT）	静岡産業館 静岡市曲金3-2-6 054-285-3111
福　岡	8月14日(金曜日) 8月15日(土曜日)	福岡放送 （FBS）	九電記念体育館 福岡市中央区薬院4-14-1 092-531-6961
名古屋	8月18日(火曜日) 8月19日(水曜日)	中京テレビ放送 （CTV）	吹上ホール(中小企業振興会館) 名古屋市千種区吹上2-6-3 052-735-2111

News ゴジラ映画第19作目、'93年お正月映画
誕生より30年。今、モスラ復活!!

ゴジラ映画最新作「ゴジラVSモスラ」がクランクイン。制作記者会見が東宝スタジオ（東京・世田谷）敷地内で行われた。監督は昨年『超少女REIKO』でデビューした大河原孝夫氏、特技監督は前作に引き続き川北紘一氏、また前2作で脚本・監督であった大森一樹氏は脚本で参加している。以前からモスラを題材にしたものを描きたかったという大森氏は今回脚本のみに専念し、娯楽性豊かな作品を作り上げたようだ。

ストーリーは地球の環境破壊をベースにゴジラ、モスラ、そして黒いモスラ「バトラ」の戦いを通して、人間が本当に必要なものとは何かを描いていく。公開は12月12日より全国東宝系にて公開される予定だ。

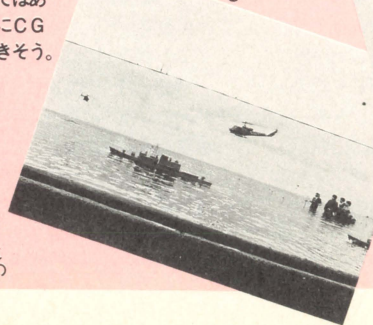
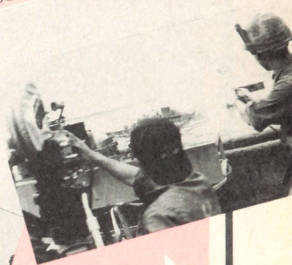
左から初代「ゴジラ」で主演を演じ、今回ゴジラ映画に帰ってきた環境計画局局長役の宝田明、3作連続出演の小高恵美、藤戸の離婚した妻役の小林聡美、主演・藤戸拓也役の別所哲也、そして、開発会社社長役を務める個性派俳優の村田雄浩

迫力の特撮シーン

記者会見に引き続き、スタジオ内にある巨大プール（野球グランド位の広さ！）で特撮シーンの公開収録があった。シーンは、東京湾に現れたモスラに対し、海上自衛隊が攻撃を加え、そこにゴジラが出現するというもの。数秒のシーンではあったが、その迫力はものスゴい！ 最終的にCGなども加わり、十分楽しめる映像が期待できそう。

ゴジラを挟み大河原（右）、川北の両氏

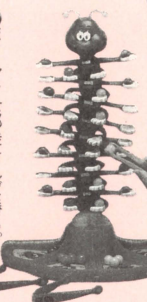
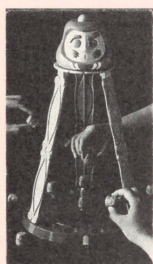
ゴジラと新生モスラとの迫力あるツーショット！

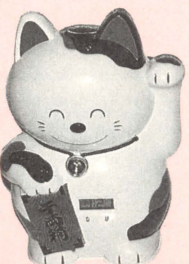
本番直前のシーン。戦艦やラジコンヘリの最終調整をしている

本番!! 緊張が走る！

News おもちゃショー'92レポート
楽しいおもちゃがたくさん！

去る6月4日から幕張メッセにて開催された東京おもちゃショー'92。8つある広大なブロックのうち、1ブロック分を占めたゲーム関係ブース。『ストII'』のカプコンブース（キャンギャルの春麗のコスプレが可愛かった♡）を始め、セガの『ソニック2』、巨大スクリーンで『SNATCHER』を披露するコナミなど、どこのブースも大盛況だった。

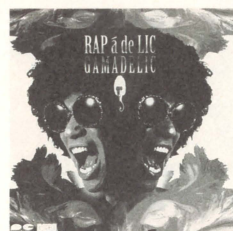
さて、PCエンジンブースの情報などは、メーカーランドに任せるとして、ここでは記事担当者がみつけてきた楽しいオモチャを紹介しよう。

⊃ボールを全部乗せれば勝ち。音センサー付アクションゲーム、くねくねむしむし。8月初旬発売、3900円（税別）。野村トーイ ☎03-3862-2575

⊃モンスターメーカーフィギュアシリーズのキーホルダー。年内発売予定、予価600円（税別）。ホビーショップコトブキヤ ☎0425-22-3500

⊃出た色と形を同時に押す頭脳アクションゲーム、マジカルピュータピエロくん。7月8日発売予定、5980円（税別）。学研レジャートイ ☎03-3493-3339

⊃センサー付ハイテク版で幼いころのだるま遊びを再現。だるまさんをかさねたゲーム。8月5日発売予定、予価6800円（税別）。ピープル ☎03-3862-2768

⊃目標達成までの金額を教えてくれたり、達成するとニャンファーレが鳴る、まねきネコ貯金箱。7800円（税別）で発売中。根岸トーイ ☎03-3625-4341

News ゲーマデリック『RAP á de LIC』
ゲームミュージックCDに旋風！

昨年のゲームフェスティバル'91で、ゲームミュージックによるラップを披露して、話題を巻き起こしたデータイーストのゲーマデリック。そのRAP VOCAL Versionがついにアルバム化決定！！

そのアルバム『RAP á de LIC』は、ゲームミュージックというジャンルながら、すべての音楽をフューチャーしたノンジャンル・ワールドミュージックとして完成した1枚。ラップも含め、既成のゲームミュージックシーンの新境地を開拓したといっても過言ではない。データイーストの名作タイトルをふんだんに取り入れているのはモチロン、ゲーマデリックが担当したフルアレンジのパワフルな炸裂に注目したい。

⊃サイケなジャケット！7月17日ポニーキャニオンより発売、税込2500円

Goods テーブルトークRPG『ALPHONSE』
『機動警察パトレイバー』が再現

「泉ぃ、突入するぞ。往生せいや、犯罪者ぁ！！ ぐわっははは〜」「太田さん、撃っちゃダメだよ！！」「そんなものは臨機応変だ」――と、これはビデオやTVなどで大人気の『機動警察パトレイバー』でのひとコマ。こんな場面を再現できちゃうのが、発売以来大ヒットしているテーブルトークRPG『ALPHONSE』。

ゲームは数人のプレイヤーが第2小隊のメンバーになり、後藤隊長役（ゲームマスター）との会話によって進む。事件現場に到着するまでを会話で進め、それ以降はボードシミュレーションで展開。事件を解決するまでをプレイするほか、キャンペーンとして事件のない日常生活もプレイできる。第2小隊に新たに配属されるオリジナルキャラを作ることもできるし、楽しみかたは自由自在だ。価格は税別5600円で発売中。

■発売：ツクダホビー（株） ☎03-3843-1130

⊃データカードやユニットでプレイ

Cinema 映画『KAFKA 迷宮の悪夢』
カンヌ受賞監督の最新作品が公開

'89年に映画『セックスと嘘とビデオテープ』でデビュー作にしてカンヌ国際映画祭のグランプリを受賞したスティーブン・ソダーバーグ。その最新作が『KAFKA 迷宮の悪夢』である。前作では、現代人のコミュニケーションというテーマを、会話を中心とした淡々とした映像で繊細に表現した彼が今回選んだテーマは、実在の作家カフカがその小説で描いたシュールな悪夢の世界だ。

物語の舞台となるのは第1次大戦後のプラハ。事故・補償協会で働く駆け出しの作家フランツ・カフカは、同僚の溺死事故の調査を開始したことから、悪夢のような迷宮世界に入り込んでいく。そして、街を見下ろすように丘の上にそびえ建つ謎の城で、感情を持たない改造人間を造り出し、恐怖の官僚社会を実現しようとするマッド・サイエンティスト、ムルナウ博士の実験室を発見する。

ソダーバーグ監督はチェコスロバキアのプラハでオールロケを敢行、悪夢と不条理の世界を描くことに成功した。とくに、陰影の濃いモノクロ映像から、城に潜入した途端、恐怖の人体実験の様子をパートカラー映像にする手法は、日常から非現実へ移り変わる瞬間を見事に表現。この作品は、サスペンス・スリラーとしてソダーバーグ監督の新たな境地を拓いたものだが、我々が何の疑いもなく信じている日常生活が、人の心に起きる変化により、隠されていた非現実の表情を見せ始める瞬間を描くという意味において、前作と共通するソダーバーグ監督らしいテーマといえる。カンヌ史上もっとも若いグランプリ監督（当時26歳）として脚光を浴びたソダーバーグが描く、虚構でありながらリアルな恐怖感／この映画は6月13日より全国公開中。（上映時間：1時間39分）

⊃カフカの持つ終末感と、ブラックな心理描写を見事に表現

⊃細く曲がりくねる迷宮のような石畳の道に写る影を効果的に利用

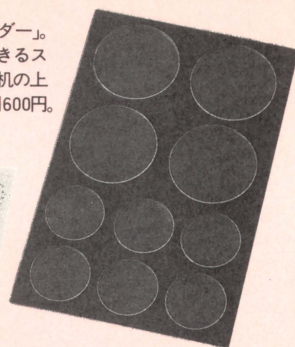
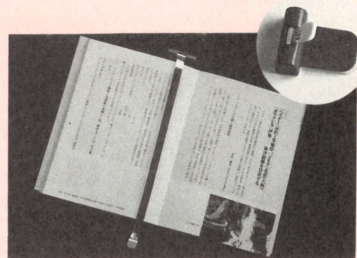
News ながめるだけでも楽しい！ ビジネスショー'92 TOKYO

今回で74回目を向かえた「ビジネスショウ'92TOKYO」が東京国際貿易センター（東京・晴海）で開催。社団法人日本経営協会と東京商工会議所が主催して開催されるこのイベントは、毎回ビジネスユースをターゲットに、最新情報処理や情報通信機器などのハイテク機器やソフトウェア関係、それに一般事務用品など幅広く展示・紹介される。今回もさまざまの分野からの出展があったが、やはりメインとなっていたのは、情報処理機器などを中心に出展していた大企業ブース。特に32ビットCPUで展開するワークステーションやCD-ROMを使用した各種新メディアが注目を集めていた。

しかし、同ショウはハイテクのみを展示するイベントではない。事実、会場には高校生の姿も結構見られた。一般事務用品も多くのスペースを取っていて、そこには僕らにも役立つグッズが出展されているしね。

そこで、僕らが手軽に買える値段で、なおかつ僕らの生活に便利なグッズを会場内から探し出してみた。ここでみんなに紹介しよう。

↑情報処理機器や電子手帳、事務用品などが展示。学生でも十分に楽しめる

←→ワープロ、パソコン用「原稿ホルダー」。原稿を何度もつけたり、はがしたりできるスグレもの。ワープロの横だけでなく、机の上でも活躍できるぞ。現在発売中、税別600円。セメダイン ☎03-3845-3180

→「ペイスト君」は、キュートで便利な本のしおりだ。取り付けは簡単。最後の2、3ページを本体のクリップで止めればＯＫ。Ｂ５サイズまで、どんな本にも使用可能だ。現在発売中、税別450円。童仁 ☎0492-45-8352

Books 『月刊アスキーコミック』創刊 人気ゲームのマンガが満載!!

アスキーから、人気コンピュータゲームを題材にしたマンガ専門誌、『月刊アスキーコミック』が発売される。「ＳＦ」「ファンタジー」を中心に、「冒険」「コメディ」「ホラー」「アクション」など、さまざまなタイプの作品を収録する予定だ。

現在わかっている創刊号の内容は３ＤＲＰＧの「ウィザードリィⅤ」や人気イラストレーター九月姫が描く『モンスターメーカー・サガ』、スーパーファミコンの人気ゲーム「スーパーアレスタ」などの作品。もちろんこれ以外の人気ゲームも続々とマンガ化され、収録されるぞ。

↑Ｂ５判、４３２ページ。毎月19日発売、定価５００円（税込）。（これは創刊準備号の表紙）

Books 好調隔月化第３弾！ 『ゲームプレイヤーコミック VOL.5』

寝ても覚めてもゲーム、ゲーム。しかもＰＣエンジンが好きで、その上マンガも大好き。そんな人のための本がコレ。大好評につき隔月化、第３弾の登場というワケだ。

全編ゲームを原作にしたマンガばかり集めている。『シュビビンマン』や『ＰＣ原人』、『マジカルチェイス』などなど。ＰＣエンジンで発売されたゲームも多い。しかもゲームの紹介記事や読者コーナーもあって、なかなかのボリュームだぞ。

↑『ゲームプレイヤーコミックスＶＯＬ．５』。６月13日みのり書房より発売、税込５８０円

News 金子製作所直営ゲームセンター『フロントロウ』 毎月ゲーム大会が開催！

去る５月31日、金子製作所直営ゲームセンター「フロントロウ」で行われた第１回ゲーム大会は、65名の参加があり、大盛況のうちに幕を閉じた。大会の内容はトーナメント方式。なお、金子製作所では、今後毎月ゲーム大会を行う予定。前日までに予約をすれば誰でも参加ＯＫなので、キミも参加してみない？　７月の日程は下記のとおり。ゲームボーイなどの景品も用意されているぞ。

■日時：７月26日（日）11:00～　■参加費：300円　■種目：ストリートファイターⅡ'　■申込み：フロントロウ　☎0424-24-6299

↑熱気に包まれた５月31日の大会風景。トーナメント方式で優勝を決定する

Books 『少年ガンガン』の臨時増刊号 『ファンタスティックコミック』発売

エニックスから発売されている月刊少年ガンガン。『ドラクエ』マンガや『マリオ』の４コママンガなど、ゲームが中心のマンガ専門誌だ。

その少年ガンガンの臨時増刊号『ファンタスティックコミック』が発売になる。この本、ファンタジーマンガばかりを収録したもので、執筆陣も高河ゆんや真鍋譲治といった、現在活躍中の人気マンガ家が勢ぞろい。また、スペシャルゲストに松本零士や石川賢といったベテランマンガ家の作品、さらに人気のファミコンゲーム『ファイアーエムブレム外伝』のマンガなども掲載。空前のバラエティ誌として話題必然か!?

↑表紙のイラスト。６月26日、エニックス出版局より税込５８０円で発売。Ｂ５判、４２０ページ

News
この健康にあやかりたい!?
「きんさんぎんさん飴」発売

8月1日で満100歳を迎えるきんさん、ぎんさん姉妹。テレビ出演やらお見合いやらと、話題が尽きないし、最近では'93年お正月映画『モスラVSゴジラ』に出演する美人姉妹は、きんさん、ぎんさんではないか!? というウワサまであった（結局は、ただのウワサだったみたいだけど）。

そして、ついに、そのきんさん、ぎんさんをキャラクタに使った商品も登場。ここで紹介するのは、「きんさんぎんさん飴」（税別定価200円）。1袋に個装したレモン味と夏みかん味の2種類の飴が入っている。飴1粒にレモン2個分のビタミンCが入っているところあたり、長寿の秘訣という感じがする!?

■発売：リボン　☎0568-73-4788

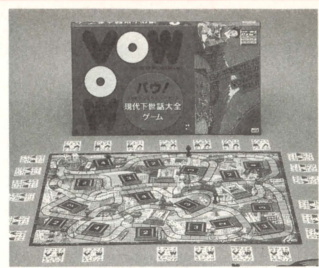
2人の健康的なイメージにあやかり、商品化したとか

CDも出た。「きんさんぎんさんの101回目の誕生日」。7月17日発売、税込1000円（ポニーキャニオン）

Goods
世界一、くだらないボードゲーム!?
「VOW現代下世話大全ゲーム」

月刊宝島連載中の名物投稿コーナー「VOW」がボードゲーム「VOW現代下世話大全ゲーム」になって登場した!!

「VOW」とは"VOICE OF WONDERLAND"の略で、そもそもは'73年、『ワンダーランド』という雑誌名で創刊された、当時の宝島の名物コーナー。それが時を経て、読者が「街のヘンなもの」を捜して送る投稿コーナーになった。現在、単行本が4冊、MEGAMIXが1冊の合計5冊が出版されており、そのいずれもがベストセラーを誇る怪物企画なのである。「VOW」のファンは宝島読者のみならず、業界人、サラリーマン、OL、学生主婦に至るまで、幅広い層の支持を受けている。

「VOW現代下世話大全ゲーム」（税別定価3600円）。全国有名百貨店、玩具専門店で発売中

ゲームのルールはすごろく＋神経衰弱のメガミックス。プレイヤーはVOWTOWNに潜んでいるVOWネタ捜しに狂奔するわけなのだが、VOWの歴代名作ギャグがゲームの鍵を握るというのがポイント。コレは全国に300万人はいるという（!?）VOWマニアたちに贈る、ディテール凝りまくりのおたく仕様ゲームだ!

■発売：タカラ　☎03-3546-1914

News
光と音と映像のパソコンイベントに招待!
NECパソコンアートフェスティバル'92

今年も「NECパソコンアートフェスティバル」が開催。グランプリ授賞式、ヴァーチャル・リアリティの先取り体験、パソコン・オーケストラのステージ、最新CGのハイ・ビジョン映像公開など、内容が盛りだくさん。来場希望者は下記の要領で。■日時：7月26日（日）13:00〜16:00　■場所：東京ベイNKホール（JR京葉線舞浜駅より直行バス運行）　■申込み方法：官製ハガキに次の7点を明記。①『NECパソコンアートフェスティバル』来場希望　②住所　③氏名　④年齢　⑤職業または学年　⑥電話番号　⑦本人を含む来場希望人数　■応募宛先：〒164 東京都中野郵便局私書箱170号「NECパソコンアートフェスティバル」PCエンジンFAN係　■応募締切り：7月10日必着　■問い合わせ：NECパソコンアートフェスティバル事務局　☎03-3401-5107

NECパソコン98NOTEカラーなど豪華商品が当たるハイパーゲーム大会もある

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。①マイクロワールドからは、これからアウトドアの季節に最適、携帯に便利なコンパクトラジオ「CARDRA1000」を3名の方に。②エニックスからは少年ガンガンの臨時増刊号「ファンタスティックコミック」の発売を記念して、いのまたむつみが描いた表紙のオリジナルテレカ（写真は表紙原画）を3名の方に。③光栄からは、CDドラマコレクション『三國志』の発売を記念して、「三國志」のキャラクタデザインを担当した塩山紀生の手による販促用ポスター（趙雲子龍）を3名の方に。④リボンからは1粒にレモン2個分のビタミンC入り、「きんさんぎんさん飴」を3名の方に。⑤日本テレネットからは『サークⅠ、Ⅱ』の制作を記念してステッカー（2枚組み）を5名の方にそれぞれプレゼントします。欲しい人はハガキに希望する品の番号と、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ、右記まで。7月30日必着、発送をもって発表とします。

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN編集部 8月号インフォ・プレゼント係

CD

ストリートファイターII 春麗飛翔伝説

7/15発売 東芝EMI 3000円(税込)

あの『ストII』がドラマCDになったぞ!! 本編は12人いるキャラクタの中でも、もっとも人気の高い春麗（チュンリー）が主人公。声は冬馬由美が担当し、テーマ曲も歌っている。ちなみに、ベガはPCエンジンでもおなじみの銀河万丈だ。声優の人選やストーリーはカプコンの全面協力とチェックを受けたもの。音楽も業務用の曲をアレンジしたものが使われている。付録ではスーパーファミコン版『ストII』の攻略法を冬馬由美がカプコン開発者に直撃取材。

EARLY COLEECTION 古代祐三

7/21発売 アルファ 1500円(税込)

ゲームミュージック界の達人、古代祐三の初期の3作品『アルガーナ』、『ザ・スキーム』、『スライス』が1枚のアルバムに！ ほかにはシャープ第1回全日本X68000芸術祭のテーマ曲も収録されている。

ヴェインドリーム

6/25発売 ポリスター 2400円(税込)

グローディアのPC-88、98用のロールプレイング『ヴェインドリーム』のフルアレンジヴァージョン。全40曲すべてシンセサイザーにて収録されている。パソコン版で泣いた人には、必携アイテムだろう。

Dragon Slayer J.D.K.SPECIAL

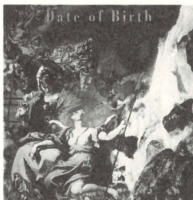
7/22発売 キング 3800円(税込)

「Falcom Sound TeamJ.D.K.」と「J.D.K.BAND」が『ドラゴンスレイイヤー』のアレンジ曲を競作。前者があくまでパソコンの音源を使用すれば、後者はバンドで勝負。究極のアレンジバトルアルバム2枚組だ！

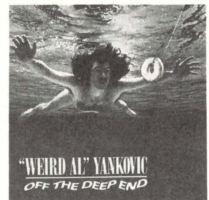
CDドラマコレクションズ 三國志

6/25発売 ポリドール 3300円(税込)

光栄の人気シリーズ『三國志』がサウンドドラマに！ 2巻同時にリリースされ、1巻目は諸葛亮孔明、2巻目は趙雲子龍の物語になっている。声優も塩沢兼人や古谷徹などおなじみのキャストで展開する。

Date of Birth デイト・オブ・バース

7/1発売 キティ 2800円(税込)

三上博史とKYON²主演のドラマ「あなただけ見えない」の主題歌と挿入歌を歌っているのがデイト・オブ・バース。アルバムではほかに石田ひかり主演「悪女-わる-」の主題歌なども盛り込まれるいるぞ。

スメルズ・ライク・ニルヴァーナ アル・ヤンコビック

7/17発売 ポニーキャニオン 2500円(税込)

パロディ曲の帝王アル・ヤンコビックの新作が完成！ 今回はおなじみハマーや、スザンヌ・ヴェガ、ジャネット・ジャクソンなどのパロディで笑かしてくれる。またグラミー賞のパロディも用意されている。

Video

オリジナルVCT 吉本軍団 激烈バカ

7/24発売 パック・イン・ビデオ 14800円(税別)

少年マガジンで連載中の『激烈バカ』をベースにした実写オリジナルビデオだ。とはいえ、ストーリー仕立てになっているわけではなく、原作の良さをそのまま残した51本のショートコントの応酬。出演は吉本興業のお笑い軍団。なかでも関西はもちろん、関東でも人気の盛り上がりつつあるトミーズをメインキャラクタにおいているのは注目。ほかに有名芸人多数登場。

星くずブラザース

7/24発売 CIC・ビクター 15275円(税込)

宇宙から地球人の生殖能力チェックにやってきたグラマー美女3人。捕まったのは地球に住む別の星の宇宙人2人（姿は人間）。だが彼女らとHをするとその男はなんと灰になってしまう!?

ラスト・ボーイスカウト

7/3発売 ワーナー・ホーム・ビデオ 16000円(税込)

ご存じ「ダイ・ハード」野郎のブルース・ウィリス主演のハードアクション。今回は元シークレットサービスのしがない探偵役。監督が「トップガン」のトニー・スコットだけに演出が派手。

劇場版 サンダーバード6号

7/3発売 ワーナー・ホーム・ビデオ 15000円(税別)

復活イベントが開かれたり、TVシリーズが再放映されるなどブームが再燃中の『サンダーバード』。こちらは劇場用の第2弾をビデオ化したもの。劇場公開されたのはなんと1968年!! つまりもう24年も前の作品なのだ。まだ生まれていない読者も多いことだろう。当時を知る者にとっては懐かしく思えても、古さを感じさせないのは、人形のデテールまで凝った作りと、ストーリー展開の巧みさにあるとみた。今回の任務の鍵を握るのは新兵器『サンダーバード6号』。第1弾はリリース済みなので、合わせて見るのもまた良し！

ウッチャンナンチャンのビデオもやらねば！ Vol.2

7/17発売 ポニーキャニオン 9064円(税込)

ウッチャンナンチャンの人気番組『誰かがやらねば』と『やるならやらねば』の名珍場面を集めた第2弾！ 未放送部分や新たにビデオ用に収録したものを含めたスペシャル版。マモーミモー！

淀川長治映画館Vol.1 私がホントに好きなスター

6/19発売 ポニーキャニオン 3300円(税込)

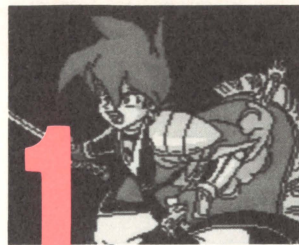
サヨナラ、サヨナラの淀川長治が、数々の名画に出演した銀幕のスター達をフィルムやスチールを交えて紹介。『八月の鯨』、『奇跡の人』、『かくも長き不在』など計6作品を取り上げる。

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えする当コーナー。今月の月間売り上げチャートは、なんとシューティングゲームが2位から5位までを占拠、10本中5本がチャートイン！

4月30日▶5月29日発売の新作

5/1日(金)スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
5/1日(金)テラフォーミング
5/29日(金)ドラえもん のび太のドラビアンナイト
5/29日(金)キャンペーン版 大戦略II

月間売り上げBEST10 MONTHLY HIT CHART (4月30日▶5月29日)

1 ついにV3記録を達成した『天外魔境II』!!

2 『マクロス』は今月も、あと一歩およばず

前月		ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
1	1	天外魔境II卍MARU	488	ハドソン	ロールプレイング CD	'92年3月26日 7800円
2	2	超時空要塞マクロス2036	426	日本コンピュータシステム	シューティング CD	'92年4月3日 7200円
3	3	STARパロジャー	308	ハドソン	シューティング CD	'92年4月24日 6800円
初	4	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト	301	ナグザット	シューティング CD	'92年5月1日 6800円
4	5	SUPER雷電	158	ハドソン	シューティング CD	'92年4月2日 5800円
9	6	SUPER桃太郎電鉄II	141	ハドソン	ボードゲーム Hu	'91年12月20日 6800円
10	7	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/完結編	129	アトラス	麻雀 CD	'92年4月24日 4800円
初	8	ドラえもん のび太のドラビアンナイト	120	ハドソン	アクション CD	'92年5月29日 4800円
13	9	出たな!! ツインビー	117	コナミ	シューティング Hu	'92年2月28日 6800円
6	10	ゼロヨンチャンプ	103	メディアリング	レース Hu	'92年3月8日 6900円

※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売上本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

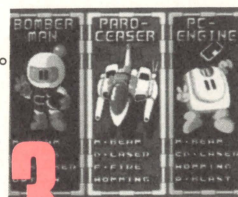
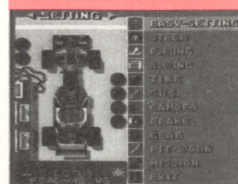
シューティング四天王がトップに猛チャージ！

今月も『天外魔境II卍MARU』が首位の座を守り、6月号に1位で初登場して以来、3カ月連続トップの記録を達成した。そして前月初登場で2位に甘んじた『超時空要塞マクロス2036』は、猛追撃をかけたが今回も2位の位置に留まった。初登場組みは4位の『スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト』と8位『ドラえもん　のび太のドラビアンナイト』の2本。また、ベスト3は前月とまったく同様の顔触れとなった。

ところで、チャートを見渡せば一目瞭然だと思うが、なんと今月は10本中5本までの枠をシューティングゲームが占拠／　とくに2位から5位までは、この4月から5月にかけて発売された作品で占められた。ちなみに前々月は2本、前月は3本だった。なぜかここにきて、異様にシューティングの人気が熱くなっている。とはいえ、いずれも発売前から読者の人気の高かったものばかり。売れるべくして売れたということだろう。

3 『スタパロ』も負けずに急追したが…

ほか気になるところでは、前月ベスト10に返り咲いた『SUPER桃太郎伝説II』が今月も順位をまたまた3ランクアップしている。ロングセラーの気配も濃厚となってきた。

来月も『ドルアーガの塔』『F1 CIRCUS Special』『トップをねらえ／GunBuster VOL.1』など人気タイトルが目白押しだ。

来月の注目ソフトはコレだ!!

『F I CIRCUS Spesial』(6月26日発売)

前人気BEST10

『コズミック3』連続首位！

今月は初登場で「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II」と「天外魔境III（仮称）」がそれぞれ5位、7位に入ってきた以外、順位に大きな変動はなかった。全体的には10位以下の集票が高く、そのぶん上位の票が落ち込んだ印象だ。とはいえ『コズミック・ファンタジー3』は前月に続き首位をキープ。発売されるまで、しばらくは独走体制が続きそうな雰囲気だ。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	1	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	日本テレネット	156	60%	ビジュアル部分の制作も最終段階に入り、開発作業はいよいよ佳境。
2	2	ロードス島戦記	ハドソン	149	100%	7月17日のリリースを待つばかり。来月号は、いよいよ攻略記事だ！
3	4	イースIV	ハドソン	146	0%	今月もお伝えできる新たな情報はない。年内の公開は難しそうだ…。
4	3	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流！	日本コンピュータシステム	141	90%	残すは調整のみ。ランクは1つ落ちたが、獲得票数はほぼ前月同様。
5	初	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン	111	30%	年末の発売に向けて開発作業は順調に進行中。今後の伸びにも注目。
6	5	ドラゴンナイトII	NECアベニュー	108	90%	美少女モンスターのビジュアルもほとんど上がり、ほぼ完成の域に。
7	初	天外魔境III（仮称）	ハドソン	106	?%	前月での発表以来、開発の動向はまったくの謎に包まれたままだ。
8	6	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	82	90%	こちらも順調に完成へと向かっている。次号では新情報を公開予定。
9	9	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	80	30%	先の東京おもちゃショーでは最新のデモ画面が公開されていたが…。
10	10	ふしぎの海のナディア	ハドソン	50	40%	開発は順調に進行中。ビジュアルは背景部分から先に上がっている。

移植希望BEST10

すべて前月と同じ顔触れに！

今月は初登場も圏外からのチャートインもなく、前月の10本がベスト10内で順位のみ移動しただけという比較的小さな動きで落ち着いた。ここ3カ月の間、さほど大きな順位の入れ替わりはなかったが、前人気チャート同様、この移植希望チャートでも下位と上位の票差が縮まってきている傾向が見える。また『ストリートファイターII』はついにV14を達成！

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII	アクション	160
2	2	業務用 ストリートファイターII'	アクション	133
3	3	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	102
4	6	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	80
5	7	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	61
6	10	業務用 グラディウスII	シューティング	47
7	8	パソコン 三國志III	シミュレーション	33
8	5	業務用 XEXEX（ゼクセクス）	シューティング	27
9	4	スーパーファミコン ドラゴンクエストV 天空の花嫁	ロールプレイング	22
10	9	スーパーファミコン ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	ロールプレイング	20

ゲーム成績表BEST20

〈ゲーム操作性編〉

またしても1位は『天外魔境II』

今回はゲーム成績表の中の「操作性」のランキングを出してみた（タイトルの後にある丸カコミ数字は全374本中の総合順位）。これはキャラクタが動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどゲーム操作上の使いやすさを点数（ポイント）で評価したものだ。

順位	ソフト名	ポイント
1	天外魔境II卍MARU①	4.533
2	マジカルチェイス②	4.461
3	SUPER桃太郎電鉄II⑦	4.458
4	桃太郎伝説II④	4.355
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説⑪	4.312
5	イースI・II③	4.312
7	パロディウスだ！⑮	4.244
8	SUPER桃太郎電鉄⑨	4.238
9	天外魔境ZIRIA⑥	4.177
10	ガンヘッド㉗	4.175
11	桃太郎伝説ターボ⑭	4.168
11	イースIII ワンダラーズフロムイース⑰	4.168
13	ゲート・オブ・サンダー㉑	4.153
14	うる星やつら STAY WITH YOU⑤	4.140
15	STARパロジャー⑫	4.135
16	スーパースターソルジャー57	4.133
16	エグザイル 時の狭間へ㉕	4.133
18	デビルクラッシュ47	4.119
19	出たな!! ツインビー⑯	4.090
20	ボンバーマン35	4.086

↑いよいよシステムとストーリーの全容が見え始めてきた『コズミック3』

↑「ロードス島戦記」は発売日が近づくに連れて、前人気もグングンと上昇

↑一時はベスト10の下位で低迷していた『プリンセスメーカー』は上昇の動き

↑操作性、総合ポイントとも『天外魔境II』に肉薄する『マジカルチェイス』

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を1つ（①～⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは7月29日(必着)、発表は8月29日発売の10月号です。

今号のプレゼント　各20名様

①コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ…24
②ドラゴンナイトII…68
③スターモビール…75
④パワーリーグ5…76
⑤パワースポーツ…78
⑥ソルジャーブレイド…付録①10
（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

アンケート

1 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。
2 また、今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
3 これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
5 また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
6 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
7 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
8 これから買おうと考えているパソコン、またはゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
9 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
11 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選び、書いてください（複数解答可)。
①新作紹介の記事に読みたいものがあったので。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかったから。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦新作発売カレンダーの情報が知りたくて。
⑧毎月、定期的に購入しているため。
⑨その他。
12 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧その他
13 今月の特別付録①「MONTHLY攻略大全」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
14 今月の特別付録②「PCエンジンオールカタログ'92」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
15 ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

6月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①アドベンチャークイズ カプコンワールド　ハテナの大冒険

岩　手／照井　真也・15歳
山　形／江口　洋史・19歳
茨　城／桜井　裕一・18歳
千　葉／上原　久雄・19歳
埼　玉／我妻　道晃・18歳
東　京／池田　陽一・19歳
神奈川／前田　秀樹・15歳
石　川／浜田　快明・13歳
静　岡／野田　茂・20歳
愛　知／稲垣　一成・16歳
京　都／木村　康男・43歳
大　阪／笹々岡正貴・17歳
　　　／塩野　敦史・19歳
兵　庫／永田　桂・21歳
岡　山／内田　将広・17歳
　　　／田村　節雄・30歳
広　島／広本　宜法・16歳
徳　島／後藤　幸教・20歳
愛　媛／矢野　敏哉・16歳
福　岡／宮崎征一郎・22歳

②高橋名人の新冒険島

北海道／横地　将・15歳
青　森／菊池　慶・15歳
秋　田／土田　清司・14歳
東　京／高橋　秀徳・15歳
神奈川／木村　哲博・14歳
　　　／高田　義之・14歳
長　野／田中　照弘・19歳
新　潟／石塚　孝・17歳
　　　／高橋　修・17歳
福　井／丹羽　康修・14歳
岐　阜／若原　裕絵・17歳
愛　知／松田　隼典・14歳
三　重／林　剛史・16歳
京　都／石田　陽介・19歳
大　阪／高石　義治・14歳
兵　庫／井沢　聡・21歳
島　根／堀越　友好・13歳
山　口／池脇　博明・12歳
香　川／田村　尚俊・22歳
宮　崎／小薄　和也・17歳

③ドラえもん　のび太のドラビアンナイト

青　森／渡辺　綾子・21歳
福　島／関口久美子・？歳
栃　木／藤枝　良幸・10歳
千　葉／穴蔵　貴之・15歳
東　京／中川　信明・26歳
　　　／本間　直・14歳
神奈川／福島　章治・13歳
石　川／浜屋　克衣・11歳
新　潟／山添　真樹・15歳
岐　阜／大林　冬樹・15歳
滋　賀／藤井　武・14歳
京　都／山本　武志・12歳
大　阪／真部　大祐・16歳
兵　庫／樋口　功・19歳
和歌山／堀内　秀訓・14歳
鳥　取／宮部　博幸・13歳
岡　山／横山　知幸・15歳
広　島／江藤　純一・15歳
福　岡／大谷　学・14歳
宮　城／石森　友徳・14歳

④トップをねらえ！ GunBuster VOL.1

青　森／小林　敦・15歳
秋　田／武田　勝・16歳
千　葉／川名　直樹・20歳
東　京／藤井　栄司・19歳
　　　／前川　和孝・16歳
神奈川／丸山　真一・17歳
富　山／柞山　功・23歳
福　井／浜田　悟・21歳
岐　阜／新木　康友・15歳
愛　知／伊藤　哲・21歳
京　都／小島　康行・17歳
大　阪／市村　優介・13歳
　　　／岡本　義幸・18歳
兵　庫／小杉　健児・19歳
奈　良／杉田　一生・16歳
和歌山／水上　智之・16歳
徳　島／村上　貴志・20歳
愛　媛／中村　陽一・14歳
福　岡／東　耕平・17歳
宮　城／根子　篤・20歳

⑤スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト

北海道／石田　健司・19歳
栃　木／関谷　薫・25歳
群　馬／金谷　英毅・18歳
埼　玉／島村　俊和・29歳
千　葉／山野井　誠・17歳
東　京／黒岩　正光・19歳
神奈川／飯田　雅史・15歳
　　　／大貫　光敏・17歳
長　野／堀内　達矢・15歳
石　川／竹田　一・25歳
岐　阜／川口　茂義・17歳
静　岡／大村　尚弘・13歳
愛　知／遠藤　実・29歳
滋　賀／井元　順・15歳
京　都／藤井　敏彰・17歳
鳥　取／秋末　陽平・14歳
香　川／飯間　信崇・12歳
愛　媛／中野　聖志・13歳
高　知／加久見伸一・22歳
鹿児島／中間　裕二・21歳

⑥雀偵物語2　宇宙刑事ディバン／完結編

北海道／桜田　宜之・22歳
　　　／三日市圭史・15歳
青　森／坂本　茂・10歳
岩　手／柴田　知毅・17歳
福　島／山田　篤信・20歳
栃　木／村松　豊弘・18歳
埼　玉／広田　武夫・13歳
東　京／岡田　幸一・15歳
富　山／佐々木亮一・18歳
愛　知／壁谷　亮・18歳
　　　／中西　耕一・19歳
岐　阜／岩田　秀樹・14歳
三　重／中川　竜二・21歳
滋　賀／西村　克也・29歳
大　阪／桝谷　知己・20歳
兵　庫／久田　太郎・16歳
広　島／板谷　勝次・12歳
香　川／金子　貴英・19歳
熊　本／上野　洋平・18歳
宮　城／佐藤　教幸・14歳

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1 今号の記事
1	表紙
2	(総力特集)BURAIII 闇皇帝の逆襲
3	(特　　報)ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
4	日本テレネット
5	工画堂スタジオ
6	ソフィックス
7	NECアベニュー
8	ナグザット
9	ハドソン
10	コナミ
11	アイレム
12	OTHER MAKERS
13	READER'S LAND
14	インフォスクラム
15	PC ENGINE DATA BANK
16	(コラム)わくわく怪物ランド
17	(コミックス)コズミック・ファンタジー
18	紅の豚ゲームアイデア大募集
19	UL-TECH Wonder Land
20	新作発売カレンダー
21	(特別付録①)MONTHLY攻略大全
22	(特別付録②)PCエンジン オールカタログ'92

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	㊙スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep!メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	月刊少年ガンガン
25	その他

No.	表3 機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン
	PCエンジン コアグラフィックス
	PCエンジン コアグラフィックスII
	PCエンジン シャトル
4	PCエンジン スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO用液晶モニター
9	PCエンジン LT
10	PCエンジン GT
11	スーパーシステムカード
12	MSX、MSX2
	MSX2+、MSX turboR
13	セガマスターシステム
14	MEGA DRIVE
15	MEGA-CD
16	WONDERMEGA
17	PC-8801シリーズ
18	PC-9801シリーズ
19	X68000シリーズ
20	FM-TOWNS
21	ゲームボーイ
22	LYNX
23	ゲームギア
24	NEO・GEO
25	その他
26	何も持ってない
27	とくに買いたくない

No.	表4 ゲーム名
1	R-TYPE Complete CD
2	RPC原人
3	アドベンチャー オブ マミーヘッド
4	アドベンチャークイズ カプコンワールド
	ハテナの大冒険
5	アルガノス
6	アルザディック
7	イースI・II
8	イースIII ワンダラーズフロムイース
9	イースIV
10	イメージファイトII
11	インペリアル・フォース
12	ヴァリスIV
13	WIZARDRY V
14	宇宙戦艦ヤマト
15	うる星やつら STAY WITH YOU
16	A列車で行こうIII
17	エグザイル 時の狭間へ
18	エグザイルII～邪念の事象～
19	F1 CIRCUS'91
20	F1 CIRCUS Special
21	おたくの星座 Best Version
22	オフ・ザ・ウォール
23	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス
24	カラーウォーズ
25	川のぬし釣り　自然派
26	キアイダン00
27	ギャラクシーフォースII
28	キャンペーン版 大戦略II
29	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	麻雀パズルコレクション
30	巨大アリの恐怖 IT CAME FROM THE DESERT
31	銀河お嬢様伝説ユナ
32	クイズアベニュー2
33	クイズまるごとTHEワールド2
	タイムマシンにおねがい!
34	クイズの星
35	グラディウス
36	芸者ウォーリアーズ
37	ゲイングランド
38	ゲート・オブ・サンダー
39	激写ボーイ
40	幻蒼大陸オーレリア
41	源平討魔伝 巻ノ弐
42	ココロン
43	コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ
44	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
45	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
46	GODS
47	ゴッド・パニック 至上最強軍団
48	コラムス
49	サークI・II(仮称)
50	サイバードッジ
51	サイレントメビウス
52	ザ・キックボクシング
53	ザ・デビスカップテニス
54	ザ・プロ野球SUPER
55	沙羅曼蛇
56	ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ 風の物語
57	三国 武勇伝(仮称)
58	JP LEAGUE(仮称)
59	シェイプシフター～魔界英雄伝～
60	ジェノサイド
61	シムアース
62	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
63	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／出動編
64	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編
65	超兄貴～激闘三十羅漢～(仮称)
66	スーパーシュヴァルツシルト
67	スーパーシュヴァルツシルト2
68	スーパースターソルジャー
69	スーパーダライアス
70	スーパーダライアスII
71	SUPER桃太郎電鉄II
72	STARパロジャー
73	スタートリング・オデッセイ
74	スターモビール
75	ストライダー飛竜
76	ストラテゴ
77	断層都市　ストレイロード
78	SNATCHER
79	SNATCHER PILOT DISK
80	スプリガンmark2
	リ・テラフォーム・プロジェクト
81	スペースファンタジーゾーン
82	スライムワールド
83	ゼロウイング
84	ゼロヨンチャンプ
85	ゼロヨンチャンプII
86	ソーサリアン
87	ソルジャーブレイド
88	太閤記
89	ダイノフォース
90	太平記
91	大魔界村
92	高橋名人の新冒険島
93	TATSUJIN
94	双截竜II(仮称)
95	ダライアス・プラス
96	ダンジョン・マスター"セロンズ・クエスト"
97	チキチキボーイズ
98	超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～
99	超時空要塞マクロス2036
100	つっぱり大相撲　平成版
101	TECMO WORLD CUP スーパーサッカー
102	出たな!! ツインビー
103	テラクレスタII
104	テラフォーミング
105	TVスポーツ・スペシャル
106	天外魔境II卍MARU
107	天外魔境III(仮称)
108	天使の詩
109	天地を喰らう
110	トップをねらえ! GunBuster VOL.1
111	トップをねらえ! GunBuster VOL.2(仮称)
112	ドラえもん のび太のドラビアンナイト(Hu)
113	ドラえもん のび太のドラビアンナイト(CD)
114	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
115	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
116	ドラゴンナイトII
117	TRAVEL エプル
118	ドルアーガの塔
119	21エモン～めざせ!ホテル王～(仮称)
120	ネクスザール
121	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
122	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
123	眠れぬ夜の小さなお話
124	パチ夫くん十番勝負
125	パチ夫くん幻の伝説2(仮称)
126	バニラシンドローム
127	BABEL
128	パロディウスだ!
129	パワースポーツ
130	パワーテニス
131	パワーリーグIV
132	パワーリーグ5
133	PC原人2
134	PC原人シリーズ PC電人
135	ピーターパックラット
136	ヒューマンスポーツフェスティバル
137	ビルダーランド
138	ファージアスの邪皇帝
139	ファイヤープロレスリング
140	2nd BOUT
	フィーンドハンター
141	50TH
142	ふしぎの海のナディア
143	BURAI 八玉の勇士伝説
144	BURAIII 闇皇帝の逆襲
145	フラッシュエンジェルス
146	ブランダーズ
147	フォゴットンワールド
148	プリンス・オブ・ペルシャ
149	ブロウニング
150	プロジェクトF
151	プロ野球ワールドスタジアム'91
152	ベイビー・ジョー
153	ヘルファイアー
154	ヘルファイアーS
155	ホームデータの囲碁(仮称)
156	ホーリーナイト
157	ホッパーキャット(仮称)
158	ぽっぷ'nまじっく
159	ボナンザブラザーズ
160	炎の闘球児 ドッジ弾平
161	ポピュラス
162	ポピュラス ザ・プロミストランド
163	ホラーストーリー
164	ボンバーマン'93(仮称)
165	マーブルマッドネス
166	マジカルチェイス
167	マジカルパズル・ポピルズ
168	魔笛伝説アストラリウス
169	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
170	魔物ハンター妖子 遠き呼び声(仮称)
171	未来少年コナン
172	夢幻戦士ヴァリス
173	盟約の定義
174	メタモジュピター
175	桃太郎伝説ターボ
176	桃太郎伝説II
177	桃太郎伝説外伝 第一集
178	モンスターメーカー 闇の竜騎士
179	山村美紗サスペンス
180	金盞花ー京絵皿殺人事件ー
	YAWARA!
181	ライザンバーIII
182	雷電
183	SUPER雷電
184	ラストハルマゲドン
185	ラストハルマゲドンII
186	ラプラスの魔
187	らんま½ とらわれの花嫁
188	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!
189	LOOM
190	レインボーアイランド
191	レミングス
192	ロード・オブ・ウォーズ
193	ロードス島戦記
194	ロードランナーII
195	ワードナの森
196	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名を表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく違うものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

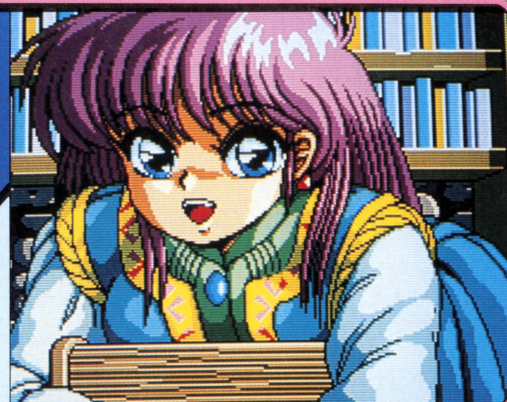
みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

NECアベニュー

勇気と下心でつっ走る美少女RPGだ!

ドラゴンナイトII

パソコンで絶大な人気を誇った美少女ソフト『ドラゴンナイトII』の移植作品。今回はゲームの導入部から、経典により呪いを解かれた美少女がお礼にやってくるシーンまでの流れを一挙に紹介しよう。

スーパーCD-ROM²専用
8月中旬発売予定
7400円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
90%(6月18日現在)

原動力は下心(?)勇者ヤマトタケルの冒険の始まりだ

このゲームは、主人公である勇者ヤマトタケルが仲間と共にフェニックスの街で美少女モンスター退治に精を出す3DダンジョンRPGだ。パソコン版と同じくプレイヤーが主人公になりきれるようタケルの顔はまったく登場しない。

舞台となるフェニックスの街だ

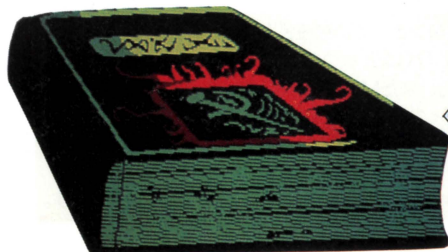
勇者の無銭飲食が災いを招く!?

勇者というからには、悪者をバッサバッサと倒し広大な土地をめぐっている大層ご立派な方なのだろう。と、思いきや、ちょっぴりドジで下心いっぱいで行動するその辺にいそうな普通の男の子なのだ。一応、1年ほど前に一国の危機を救った剣士なんだけどね。

今回の冒険の発端もノーテンキに無銭飲食、その上に軽い気持ちで大男と酒の飲み比べを始めたことから事件に巻き込まれてゆくという、なんとも情けない理由でしかたなく冒険が始まってしまう。

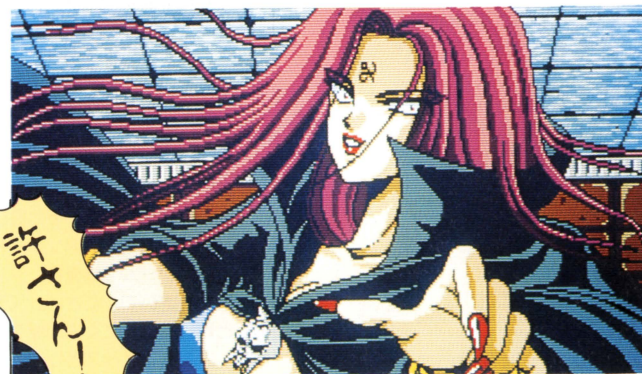
後に仲間となる大男

勝負に負けた代償は…

この『経典』をフェニックスの長老の家へ届けるのだ!

メサーニャの呪いで美少女がモンスターに

経典は魔女封印のためのものであった。その経典の存在に気づいたメサーニャは街の娘たちを美少女モンスターにしてしまう。彼女らを人間に戻すには、激怒した魔女メサーニャの手によって散逸してしまった経典が再び必要となる。

街はメサーニャが支配していた

長老は孫娘の結婚のために魔女封印を企むが

怒った魔女は街の娘たちをモンスターに

塔内のダンジョンには謎と危険がいっぱい！

このゲームの目的は2つ。まず魔女の塔内にバラまかれた経典を探し出し、美少女モンスターにかけられた呪いを解くこと。そして、メサーニャを倒すことだ。タケルと共に戦う仲間はバーンとソフィアだ。2人は、ある決まったイベントをクリアすることで、街のどこかに現れ仲間となる。ここでは、魔女の塔の1階を例に説明していくが、基本的に塔内は、1階と同じで上層階になればなるほど謎解きは難しく、美少女モンスターたちは強くなっていく。

最後に仲間になるソフィア。美人

お店は塔の外

冒険に必要な薬や、基本的な武器などのアイテムは、フェニックスの街の薬屋と武器屋で購入することができる。街には宿屋や酒場、魔法使いの家、長老の家、墓場などもあり、塔の中で行き詰まったときは、街に戻ってみると意外な進展やオイシイ情報などが得られることもあるぞ。

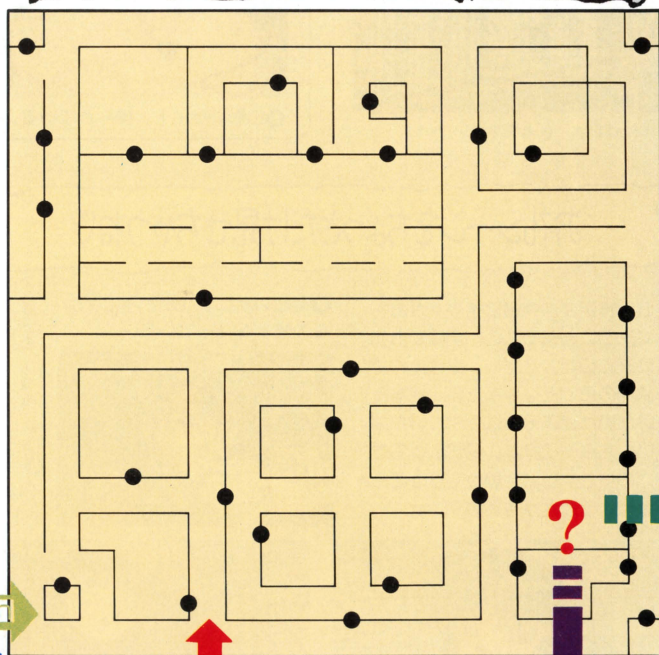
フェニックスの街の薬屋。両端の美少女もモンスターになった

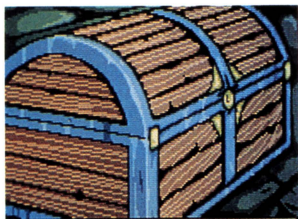
まずはカギ探し

長老の依頼で魔女の塔に潜入を試みるが、入口にはカギがかかっている。街の墓場でカギ探しをすることがゲーム序盤の目的となる。この墓場の中で、初めてモンスターと化した街の美少女に襲われる。美少女モンスターたちは美しい鉱石を残して逃げて行くのだ。

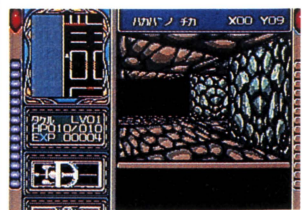
カギは長老に聞く

これが塔のカギ

塔1階マップ ●＝ドア

ナゾのアイテムも…

怪しげな部屋やなんでもない行き止まりが多く見られる。遠くからは何も見えないのに実際にその場に行ってみると宝箱が現れる場合がある。街では手に入らない重要な武器やアイテムは宝箱の中に入っている。落とし穴などのワナに気をつけて、各階の塔の隅々まで歩き回って宝箱を探そう。

宝箱の中は重要なアイテムが多い

リアルスクロールするぞ

塔の中は3Dダンジョンになっている。ここでは向きを変えると人間の目線のように滑らかに切り替わるリアルスクロールが採用され、画面左上にはダンジョンがオートマップされる。とても便利。

ダンジョンは滑らかスクロール

コマンド選択方式バトル

バトルは一般的なコマンド選択方式。攻撃ヒット時に表情が変わり、退散時には捨てぜりふを残す。

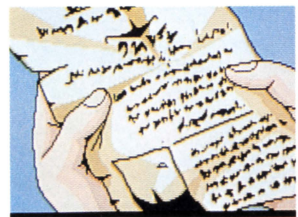
襲ってきた時

ヒットした時の表情だ

イベント盛りだくさん

塔の中ではさまざまなイベントが待ち受けている。「変なヤツ」と思ってもけっこうあとでお世話になっちゃったりするので、親切にしておいたほうがイイぞ。

大ネズミ。わがまま

スイッチが切れているリフト

経典は呪いを解く重要アイテム

苦労して助けた美少女のお礼は格別なのだ

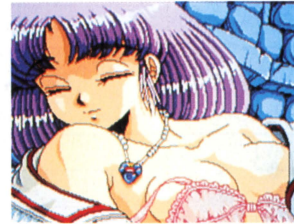
経典で呪いが解かれた美少女モンスターは、美しい街娘にもどる。そして、そのあと街に帰ったタケルのもとにちょっぴりHな(?)お礼をしにやってくる。しかし、お礼を受けるためには、数々のイベントをクリアしなくてはならない。

見ての通り重い扉だ

魔女の食料品店。おびえる食べ物(?)がいっぱい。ぎもぢわどぅ〜い

メサーニャの挑発には気をつけろ!

メサーニャは、塔の中や街で長老の孫娘ケイトの幻影を使って何度も挑発してくる。ケイトの幻影で怪しく誘惑するのだ。その度ごとに幻影による挑発はだんだんHに(?)エスカレートしていく。ウレシイんだけどそこは勇者。自分を見失ってはならない!

メサーニャ再び登場!

幻影のケイト。操られている

ケイトは長老の孫娘だ

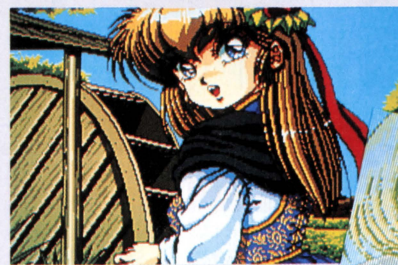
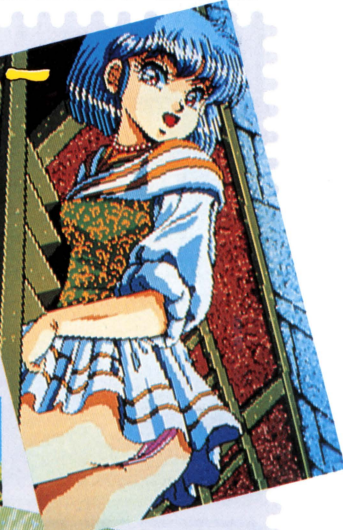
お礼シーンをちょっとだけ見せちゃうね♡

これが初公開のお礼シーンだ!! パソコン版では、一糸まとわぬ姿で美少女たちがベッドに誘うという"モロH"なものだったが、PCエンジン版の彼女たちはチラリズムで魅了してくれる。彼女たちの誘惑は美少女モンスターの時の攻撃より数千倍、数万倍の威力を放つタケルへの攻撃(?)なのだ。

長老の「娘たちにそれなりのお礼をさせる」という甘い言葉に乗せられて始めた美少女助けだったが、実際まあ律儀に美少女がお礼に来ること来ること。全員がお礼に来るのだ。ただし「据膳食わぬは男の恥」とは夢また夢。据膳食いたいけど、そ〜はうまくいかないんだな〜これが。タケルってただのHなヤツだと思ってたけど、けっこう理性があるのダ。

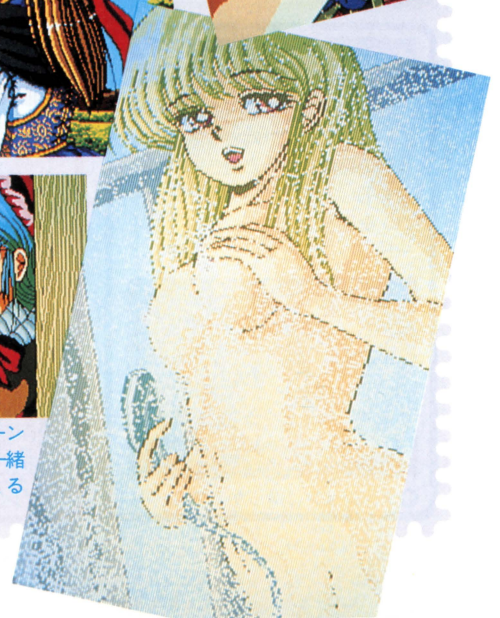
宿屋の窓によりかかってタケルの帰りを待っているレム

ミーシャは150m も(?)歩いてきたそうな

パソコン版では一番人気を取ったリカ

バニーお姉様♡ 不良品の服だって

イブちゃん。彼女にはゲームの序盤で出会えるぞ!

ハニーが訪ねてくるシーン

ミンクはタケルぅ♡一緒に入らな〜いと誘惑してくる

'89年にカプコンが開発した業務用アクションの移植作。本宮ひろし原作の漫画『天地を喰らう』のキャラクタたちが活躍するゲームだ。

三国志の武将が活躍するアクション

三国志時代の武将である劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳、趙雲子龍の中から1人を選択しスタートする。各キャラクタはそれぞれに特徴を持ち、それがゲームを進める上で重要なポイントに。つまり、各キャラの特徴を知ることが勝利への最短の道となるのだ。

⇧この4人の中から自キャラを選ぶ

戦国の舞台は全8ラウンド

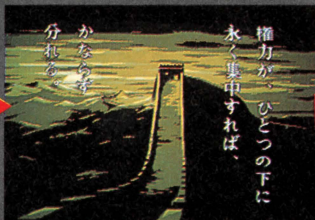
アクションは全8ラウンド。ストーリーは大きく「打倒黄巾族」と「打倒董卓」に分かれている。

攻撃方法は、通常攻撃と、ボタン連打で武器の先から青い火花を発する「流星剣」。そして、ため打ちで敵に大ダメージを与える「真空剣」がある。また、バイタリティのある限り使える「策略」は、画面内の敵に非常に大きなダメージを与えることができる。この攻撃は、地形により落石、火計、爆裂、伏兵と変化する。このバイタリティのMAXは武力と同様、ゲーム中に出現する黄色の玉を一定数取得することによって上がる。

⇧ROUND 1の舞台は大興山

⇧このような派手さを目指し開発中

⇧敵が油壷で火攻め攻撃をしている

⇧ゲームのタイトルから始まる

⇧後漢統治時代が長すぎたのか？

⇧ついに乱世の時代が到来したのだ

⇧暴れる黄巾族、まずは黄巾族討伐

INNER EYES

『フォゴットン〜』で2度遊ぶ

先頃NECアベニューから発売された『フォゴットンワールド』は実はアナログにも対応したソフトだったのです。で、アナログ対応ソフトは、電波新聞社から発売されているアナログ・ジョイパッド「XE-1AP」(税別1万3800円)を同社発売のアダプタ「XHE-3」(税別2500円)でPCエンジンにつなぐことで初めてアナログとして楽しめる。時計に例えるとデジタルよりアナログの秒針のほうが秒間がわかるようにキャラが微細な動きに対応してくれるのだ。

⇧『フォゴットン〜』アクション画面

⇦「XE-1AP」

⇨「XHE-3」

『スーパーダライアスII』本格始動

ついに『スーパーダライアスII』の本格的な開発がスタートした。このゲームはタイトーの業務用シューティングゲーム『ダライアスII』をベースに移植される。敵キャラはミノカサゴやタツノオトシゴなどのメカニックな海の幸（？）の形態と高い難易度が売りだった。PCエンジン版はバーチャルリアリティ（仮想現実感）の雰囲気が味わえる立体音響を採用し、あの独特な形態のボスキャラを50体近く登場させる予定。

⇧業務用の『ダライアスII』画面だ

ラジオ番組スタート

NECアベニューのラジオ番組「アミューズメントパーティー1st・アベニュー」がTBSラジオ（関東エリアのみ）で6月14日から毎週日曜日の深夜（月曜日の早朝）午前1時30分から30分間、バーチャルリアリティの立体音響でON AIRされている。声優の久川綾さんと笠原弘子さんがメインパーソナリティとして最新ソフト情報やゲームミュージックを初め、各種音楽情報を紹介してくれる。

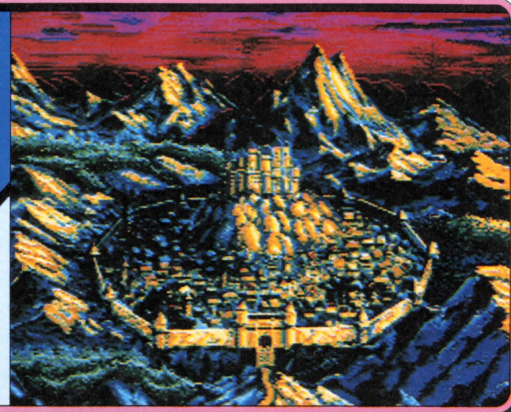
⇧耳の部分が収録マイクなのだ!!

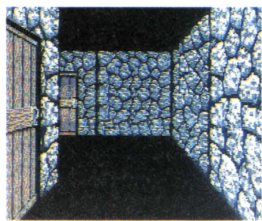
ナグザット

闇の迷宮に集う強者が、いま迫り来る…

WIZARDRY V

どこまでも続く暗闇の迷宮、冒険者の心を魅惑する財宝、突如行く手を阻む魔物。世界中のプレイヤーをうならせ、いまだその世界を広げ続ける、RPG不朽の名作『WIZARDRY』がついにCD-ROMで登場だ！

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
80%（6月18日現在）

暗闇のダンジョンで繰り広げられる名作RPG！

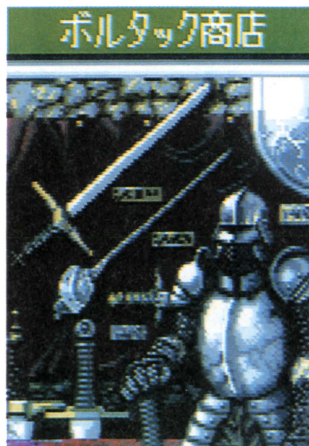
『WIZARDRY（以降WIZ）』シリーズ。それは世界中のRPGファンの間で絶大な人気を誇る3DRPGだ。この暗闇で繰り広げられる冒険記は、RPGの基本ともいえる。それではさっそく、WIZの世界を紹介しよう。

絵が入った迷宮の風景。ワイヤフレームにもなる

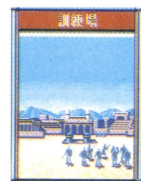
その目的はプレイヤーによって異なる

ゲームの大きな目的は確かにシナリオのクリアである。しかし、真のゲームの楽しみはプレイヤーによって異なるのがWIZの特徴だ。多くのキャラを作り上げてもよし、ひ弱なキャラをたくましく育て上げていくのも楽しい。究極の職業に就くことを夢見てもいいだろう。多くの強大な敵との生死を賭けた戦闘。豪華な、貴重なアイテムの探究に取り組んでもよし…。WIZの最大の特徴は、プレイヤーの視点で自分なりの目標がたてられることにある。

当然戦闘はWIZのメインである

迷宮で見つけた武具、道具などの売り買いもWIZの大きな楽しみだ

何度やっても、罠を解く瞬間は緊張するものだ

そこはプレイヤーが生を受ける異世界

魔法と冒険が待ち受ける世界、それがWIZの世界だ。街があり、街には生活がある。善と悪が存在する世界に5つの種族が暮らし、8つの職業が存在している。転職や輝かしい栄光、そして死（LOST）がキャラを待ち受け、プレイヤーはキャラを通して人生を見る。

自分のキャラはこの訓練場で作る

プレイヤーはリルガミン市を舞台にWIZワールドの冒険者となる

冒険の起点ギルガメッシュの酒場

WIZARDRYの住人たち

この世界には人間以外の4つのヒューマノイド（人型生物）が存在する。その特徴を挙げてみよう。
■HUMAM（人間）は我々と同一の種族。あくなき欲望を求め、野心に満ちた暮らしをしている。
■ELF（エルフ）は最も古い種族といわれている。彼らは森の木々を愛し、魔術にも精通している。
■DWARF（ドワーフ）の外見は人間より二回りも小さいが、その体からは人間以上の力を出す。
■GNOME（ノーム）は地の精であり、ドワーフとの近縁の種族。自然との交歓に優れた才覚を持つ。
■HOBBIT（ホビット）は5つの種族の中では、最も小柄で俊敏だ。また、その性格は非常に温厚で、食欲盛んな種族でもある。

城塞都市リルガミンを救うべく、冒険者たちは再び漆黒の迷宮へ…

幾度も不穏に襲われたリルガミン市。その度に、冒険者たちによって危機は救われた。『II』においてはグニルダの杖を取り戻し、『III』ではル'ケブレスに守られた宝珠を持ち帰り、冒険者たちは平和をもたらした。そしていま、奪われた宝珠を取り戻しリルガミン市を再び救うために冒険者たちは再び旅立つ。それが『V』だ。

↑時の安らぎを与えてくれるキャンプ、しかし戦慄の時は迫っている

そして未知の謎がプレイヤーを待つ

ダンジョンでプレイヤーを待ち受けているのはモンスターだけではない。行く手を阻む多くの謎、謎を解くため会話をしなければならないNPC（ノンプレイヤーキャラクタ)、そして、いろいろなイベント。あまたの苦難がプレイヤーを待ち受けている。

↑冒険の目的を教えてくれるNPC
↓宝珠を取り戻すために迷宮へ進む

立ちはだかる謎！

↑プレイヤーの前にはさまざまな物体が多くの謎を持って立ちふさがる

OOPS WIZ！ 冒険者へのコラム

WIZに関する最新情報

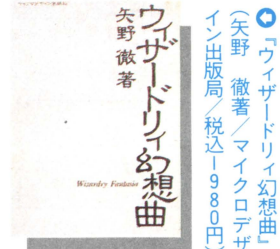
今日まで発売されたWIZシリーズはすでに6本。外伝のゲームボーイ版を含めると7種類（日本国内）が世に出ている。『I』の最初のバージョン、アップル版が発売されてから10年以上経ち、WIZワールドは多機種・多世界に広がっている。なお、現在アメリカでは新シリーズとなって以後の第2弾が進行中とのことだ。

パソコン
↑新たな要素が加わった「V」

パソコン
↑WIZは6作目にて新シリーズに突入、新たな展開を迎えた

WIZフリーク必見の1冊

WIZワールドを新たに描いた本が発売された。著者は、SF小説の翻訳家としては大御所であり、WIZフリークとしても有名な矢野徹氏。WIZの世界を独創的なポエムで綴った一冊である。WIZの世界をもう一度深くとらえるためにも是非とも読んでみる価値のある一冊だ。PCエンジン版WIZの発売を記念して、この本を

↑『ウィザードリィ幻想曲』（矢野 徹著／マイクロデザイン出版局／税込1980円）

読者3名様にプレゼント。希望者はP85の応募要項を参照のうえ「WIZの本」プレゼント係まで。

『WIZARDRY V』オープニングビジュアルを初公開

PCエンジン版WIZのオープニングを入手！ ここでオープニングビジュアルと冒頭に入っているナレーションを完全紹介しよう。

伝説の宝珠
それは未知なる力を秘めたものである
かつてこのリルガミンの街は
数多くの災いに巻き込まれてきたが
未知なる力によって平和を取り戻していた
そしていま、この町を守っているのが
伝説の宝珠である
この宝珠と共にゲートキーパーは
人々の平和と繁栄を、見守ってきた
しかし、ある日
ソーンという魔女が現れ
宝珠と共に
ゲートキーパーを捕らえてしまったのである
そして、邪魔なる者をこの世に送りだし
新しい世界を築こうとしている
それを阻止するため
一刻も早くソーンを倒し
ゲートキーパーを救い出すため
勇気ある冒険者達は
再び、戦いに挑むのであった

↑異空間に浮かぶ神秘的な球体物
↑城砦都市を見守るゲートキーパー

↑ゲートキーパーの背後にソーンの姿が…

↑ソーンは邪悪なる者を操る

↑↑冒険者たちは、再び暗黒の迷宮へ…。そして、新たな冒険が始まる

ナグザット&カネコが放つ新プロジェクト始動!

ネクスザール

ナグザットの新作タイトルに、またまたシューティングゲームが登場。しかも、今回はカネコと手を組んで贈るオリジナル作品だ!!

カネコ制作のオリジナルシューティング

このところシューティング作品が充実している感のあるPCエンジン。完成度の高い作品が相次いでリリースされている。そんな熱いシューティング界に、新たなオリジナル作品が登場する。それがこの縦シューティング『ネクスザール』だ。制作は名作シューティングを手掛けてきたカネコだけに、期待のもてそうな1本だ。

⇧赤と青の鮮やかな色を発する宇宙空間をバックにタイトルが浮かぶ

緊迫の宇宙アステロイド面

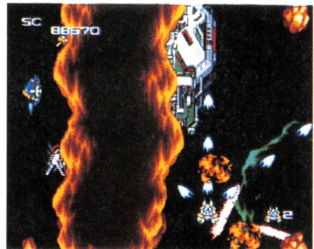
完成までにはまだ歳月を要するとのことだが、今回その一部を見ることができた。敵との戦闘の緊張感、敵を撃破したときの手応えは「さすが」とうならせる出来ばえ。制作側の話によれば、この面は息抜き的存在になるとのこと。それなのにこの迫力とは! 早く全容が知りたいところだ。

⇧迫りくる敵、降り注ぐ隕石、アステロイド帯域で繰り広げられる激闘!

⇧サイドの敵要塞、狭い閉鎖されている空間、3方向ショットと強力なレーザーが迫りくる敵の一軍を粉砕! このシーンを見ると完成が待ち遠しくなる

迫りくる巨大ボス

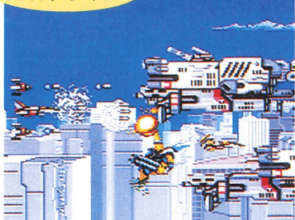
敵要塞を抜けるとそこには巨大な敵が待ち受けていた。重厚なグラフィックで描かれたボスキャラの攻撃は激しい。そして苦戦のうえ撃破すると、宇宙空間に閃光が散っていく…。こんなシーン以外にも、さまざまな演出や多くの敵キャラが加えられて登場することだろう。期待して待っていてくれ。

⇧赤い追尾レーザーが敵をを粉砕! この先に待ち受けるのは…

⇧巨大なボスがレーザー攻撃、ミサイル攻撃を休みなく仕掛けてくる

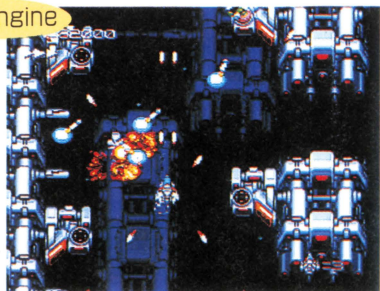
カネコ作品とその歴史

カネコは制作専門会社としてさまざまな名作ソフトを世に送りだしてきた。第1作は'88年業務用作品『火激』、その後『ヘビーユニット』『DJボーイ』と次々に発表、そして同社の代表作ともいえる『エアバスター』が完成! 家庭用においては、'89年にPCエンジン版『ヘビーユニット』を皮切りに、翌年メガドライブ版『DJボーイ』、同年9月には『スーパースターソルジャー』を発表。

この4月にはご存じ『STARパロジャー』が発売されたばかりだ。今後は『ネクスザール』のほか、メガドライブとスーパーファミコンで格闘ゲーム『パワーアスリート』なども予定しているという。

⇧ゲーマーたちをうならせた『ヘビーユニット』

⇧カネコ初の自社ブランド作品となった『エアロブラスターズ』

⇦⇨『スーパースターソルジャー』。この1本でカネコは不動の地位を築いた

ナグサット

荒廃極まる大陸が真の勇者をここに求める

三国 武勇伝(仮称)

時は今を遡ることおよそ1800年前。広大なる中国の大地を舞台に群雄が武勇、知力の限りを尽くした戦いが今始まる。

CD CD-ROM²

発売日未定
8800円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大2人)
90%(6月18日現在)

群雄割拠し、覇権を争うシミュレーション

『三国志 英傑天下に臨む』がパワーアップして帰ってきた。ビジュアルシーンが数多く挿入された今作は、前作よりもさらに深く三国志の世界を楽しむことができるはず。さらに用意されたゲームモードは2つ。1つは中国の覇者を目指すノーマルシナリオ。そしてもう1つが幾多の名高い戦いを再現したバトルシナリオだ。

14人の英雄の中から1人を選び出し、中国全土を手中に治めるのだ

中国全土は戦乱の渦の中に

さまざまなコマンド、パラメータが存在する国内政策

高名な古戦が蘇るバトルシナリオ

三国志では名高い戦いがいくつも存在する。長坂の戦いに赤壁、荆州攻防に南蛮討伐、そして五丈原の戦い…etc、そのそれぞれにまた多くのエピソードがある。そんな戦歴を再現したのがこのシナリオ。10あるシナリオすべての冒頭にはビジュアルが用意され、雰囲気を盛り立ててくれる。また、戦場マップもそのシナリオを再現。まさに歴史の一傍観者となった気分に浸れるモードだ。

シナリオ全10話

1. 打倒董卓(とうたく)
2. 下邳(かひ)攻防戦
3. 白馬(はくば)・官渡(かんと)の戦い
4. 長坂(ちょうはん)の戦い
5. 赤壁(せきへき)の戦い
6. 潼関(どうかん)の戦い
7. 荆州(けいしゅう)争奪戦
8. 夷陵(いりょう)の戦い
9. 南蛮(なんばん)討伐
10. 五丈原(ごじょうげん)の戦い

第四話「長坂の戦い」を公開

張飛は長坂橋に単身一騎で立ちふさがり、曹操軍数十万の兵を相手に戦う。それが長坂の戦いだ。数多いエピソードをもつ三国志の中でも、この話はとくに有名。もちろんバトルシナリオの1つとしても収められている。

荆州を追われ敗走する劉備軍

容赦なく追撃を加える曹操

中央に流れる河に掛かるのが長坂橋だ

曹操軍の猛追を食い止めるために、単身仁王立ちとなり立ち向かう張飛

スターモビール

CD CD-ROM²

8月下旬発売予定
価格未定
パズル
90%(6月18日現在)

きらめく星のパズルです

次から次に空から落ちてくる星星を天秤にのせるというアクションパズルだ。星を天秤の皿の外に、規定数以上落とすとゲームオーバー。5段階の重さのある星たちを、天秤のバランスをよ〜く考えて左右に振り分けるゲームなのだ。

空から溢れた星屑たちが、降ってくるパズルだ

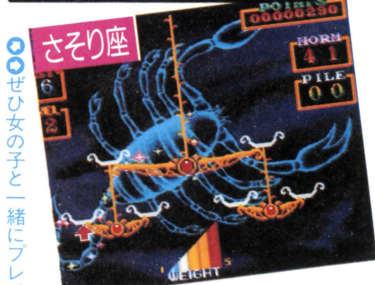
星を天秤に乗せてバランスを取るアクションパズルゲームだ

プラネタリウムの世界が現出

ゲームは12星座の華麗なグラフィックを背景に繰り広げられる。繊細な配色で描かれたそれらの画面は、まさにプラネタリウム感覚に満ちた美しい出来栄えだ。ゲームをプレイする以外にも、綺麗な星座を見ることが1つの楽しみになることだろう。

天使が星を降らしていく神秘的なオープニング

ぜひ女の子と一緒にプレイしたい1本だ

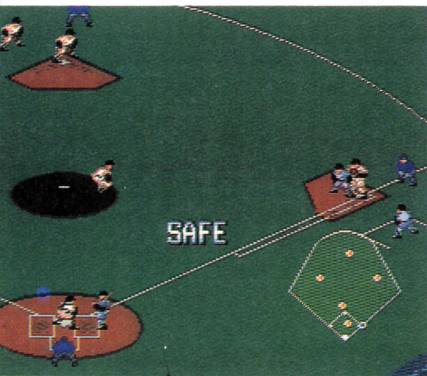
ハドソン

PC野球の決定版、楽しさ倍増第5弾!!

パワーリーグ5

毎回、新しいシステムを盛り込んで、進化している『パワーリーグ』も、ついに5作目。
今作では、球団・選手がついに、実名になりグラフィックもパワーアップして帰ってきた。『パワーリーグ』の夏は、熱い…。

選手もチームもみんなホンモノ! 最新データ搭載の第5弾!!

夏だ/海だ/野球だ/と言うことで今年も『パワーリーグ』が発売される。毎回新しいシステムを導入して、パワーアップをしている『パワーリーグ』。今回発売される『5』は、システム的には前作から大きな変更点は見あたらない。

しかし今回『1』〜『4』までとの最も大きな違いは、選手もチームも共に実名になったことだ。キャラクタのグラフィックも、さらにリアルになっている。

リアルで大きなキャラクタ。ホームランシーンも、迫力あるぞ

SAFE

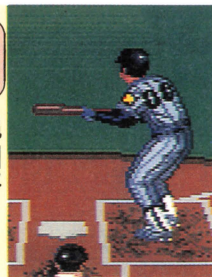
牽制球!…セーフ!! フィールド上でも、戦いは、続いている

実名になった選手たち

チームや選手が、実名になったことでプレイヤーは、より感情移入してプレイができるようになった。当然選手一人一人が実名になっているわけだから、選手交代ひとつにしても、本当の監督になったような気持ちでプレイできるだろう。ここに実名になった人気選手を、いくつか紹介しておこう。

西武 清原和博

今年、ちょっと不振の清原。ゲームの中では、絶好調だ!!

阪神 亀山努

好調阪神の原動力。ヘッドスライディングは、あるのかな?

近鉄 野茂英雄

ごぞんじ、奪三振王。ゲーム中いくつ、三振がとれるか!

三球三振バッターアウト! 大振りしてると、こうなります

デッドボールは当たると痛い。痛みが画面から伝わって来そう

球団1つに球場1つ

「球団1つに球場1つ」これは本物のプロ野球ならば当たり前のことだが、ゲームではなかなかそうもいかない。『パワーリーグ』シリーズも『5』では各チームに1つずつ、球場が用意された。

ペナントモードでは、各球場を転戦していくことになる。もちろん『4』でもおなじみ、ナイター設定も、各球場でできるのだ。

実名になった12球団。お気に入りのチームと球場で、戦おう

遊べるモードもいろいろ、ペナントレースを勝ち残ろう

リアルで大きなキャラがスピーディに動く、『パワーリーグ』シリーズ。操作システムは、前作までと変わりなく、とても使いやすい。守備やランナーのオートモードも健在で、初心者にもとても扱いやすい。野球ゲームとして、完成された感のある『パワーリーグ5』。選手データも一新され、より熱い試合が、繰りひろげられるだろう。『4』までの7つのモードには特に変更はなく、下の表ですべてのモードを説明しておく。

モード選択画面も、カタカナになり、分かりやすくなりました

伝統を受け継ぐ7つのモード

モード	説明
オープン	いわゆる対戦モード、1人から最高4人まで自由に選べます。2人対1人とか、2人対COMとかいろいろ遊べます。
ペナント	10試合から130試合まで、本物のプロ野球のようにペナントレースを争います。もちろんセーブもできます
オールスター	基本的には、オープンモードと同じ1人～4人まで遊べます。エディットモードで先発メンバーも選べます
ホームランレース	ホームランの数を競うモードです。1Pか2Pをえらび投球数を決めて始めます。ホームランの快感に酔えます
ウォッチ	これは操作はせずに試合を見るだけのモードですが、1Pや2Pのとき試合中RUNボタンでウォッチにもできます
エディット	チーム、オールスターなどの打順をいれかえたり、名前、背番号などをエディットして、新たに選手を作れます
セットアップ	エラーの有無や、イニング、コールドなどを好みにより付けたりできます。ハンディをつけるのにちょうどいい

白熱対戦プレイ誌上中継

野球ゲームはやはり1人プレイより対戦プレイのほうが、面白い。やはり、人との対戦となると操作テクニック以上に、メンタルな部分が重要になってくるからだ。精神的にも強くないと、対戦プレイには勝てないぞ。ここでは実際に、対戦プレイを進めながら、さまざまな演出などを、紹介していく。さあ、プレイボールだ!!

ピッチャー選びは慎重にやろう。勝つも負けるも先発しだいだからね

1回 プレイボール　先発ピッチャーを決めよう

野球はやはりピッチャーが命。中でも先発ピッチャーは、その出来しだいで試合の流れが大きく変わってしまう。

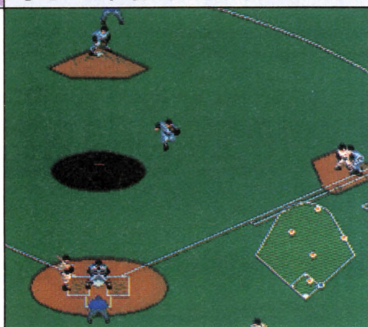
選手の体力・能力、対戦相手や対戦チームを考えながら、先発ピッチャーを決めていこう。

『5』では、ペナントモードで、新しく奪三振のタイトルが加わった。まけられないぜ!!

3回 タッチプレイ　野手を自由に操作できる

序盤、両チーム投手戦になり、手に汗握る展開になった。

両チームとも、毎回ランナーは出すのだが、ピッチャーのふんばりで、得点に結び付かない。

ここでのポイントは、ピッチャーを助ける後ろの守り。『5』でも、Ⅱボタンと方向キーで、野手を自由に動かし、タッチプレイができる。

5回 ピッチャー交代　ピッチャーの疲れが交代の鍵

試合中盤、ついに均衡がやぶれた。巨人先発、桑田を、阪神打線が捕まえた。2点を失い、ここでピッチャー交代。

疲れてきたピッチャーを、交代するのも作戦のうち。交代のタイミングをまちがうと、大量点を失うこともあるので、早め早めの継投策が勝利の鍵。でも先発完投がピッチャーの理想。

7回 ホームラン　ホームランで上へスクロールする

7回、ラッキー7。阪神4番オマリーのホームランで3点目、しかしその裏、巨人は、新外人モスビーの満塁ホームランにより、大逆転する。

『パワーリーグ』シリーズの最も大きな魅力は、このホームランシーン。球をミートした瞬間、画面が上へスクロールし、球を追ってズームアップしていく感じがとても気持ちよく、癖になってしまいそう。

9回 試合終了　おなじみスポーツニュース

後半、ケアリーから継投した木田が、8回、9回をピシャリと抑えゲームセット。4対3でジャイアンツが勝った。

試合後はスポーツニュース形式の結果発表。かわいい女性キャスターがニュースを進めてくれる。勝利投手やおなじみ今日のホームランを見て、勝った人は、勝利の余韻に浸ってほしい。

ハドソン

オリンピックの後にもさわやかな汗を流そう！

パワースポーツ

野球やサッカーなど、TVゲームの世界では球技がポピュラーだ。だが、今年はオリンピックがある。陸上競技や水泳など、球技以外のスポーツ満載のこのゲーム。PCエンジンでオリンピックが楽しめるから魅力的。

Hu Huカード(4Mbit)
10月10日発売予定
6500円(税別)
スポーツ
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大5人)
90%(6月23日現在)

手に汗握るスポーツの祭典『オリンピック』ゲーム

メニューは6競技18種目。モードは2つで、好きな種目ができる練習用のほか、「OLYNPIC」モードというのがある。これは、1日3種目ずつ、予選6日、本選6日の計12日間で全種目を競うもの。その日のクリアポイントを満たさないと次の日には進めない1人プレイのほか、全日程の総合得点を競う多人数プレイも可能だぞ。

スポーツニュースで100メートル走の結果をやっている。おまけね

走り幅跳びの1回目の結果が出ている。ワールドレコードを越えろ！

マイキャラの設定。肌の色を3種から、ユニフォームを8種から選ぶ

フィールド 飛んでなんぼの距離を競う

この競技は全部で6種目。走り幅跳び、3段跳び、走り高跳び、円盤投げ、ハンマー投げ、槍投げだ。跳んだり、飛ばしたりするスポーツでは、重要なのは飛距離。これを伸ばすためには、タイミングや角度、助走などのスピードが問題になってくる。特にタイミングは微妙なので、練習を重ねてパッド操作の感覚を体得すべし。

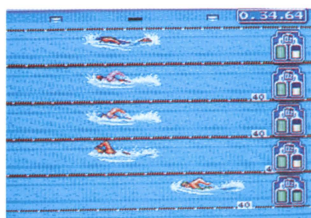
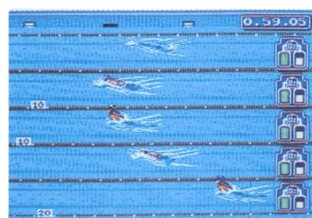
走り高跳びだ。Ⅰ、Ⅱボタンを交互に押して走らせ、十字キーで跳ぶ

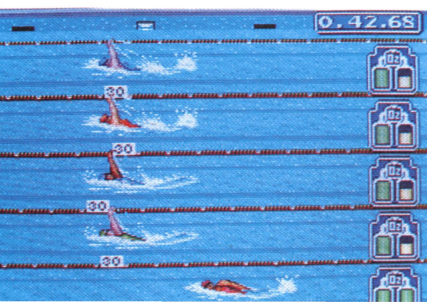
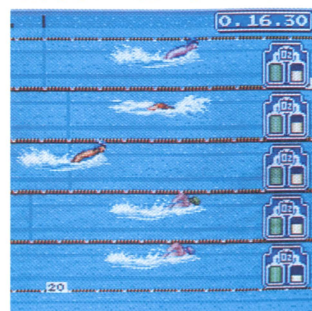
走り幅跳び。画面左下にあるゲージはパワーと飛ぶ角度を示している

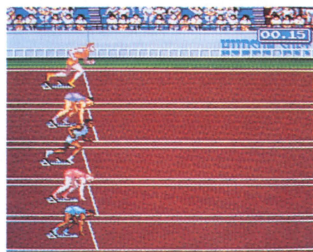
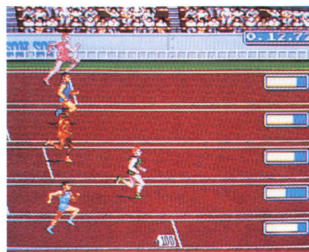
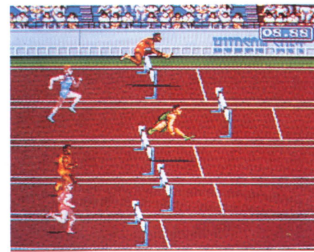
ハンマー投げね。選手を回転させ勢いをつけ、タイミング良く投げる

スイミング 泳いでなんぼのタイムを競う

ゲームとしては珍しい競泳。自由型、平泳ぎ、背泳、バタフライ、個人メドレーの5種目だ。水に飛び込んだ後何もしないでいると、キャラクタはもぐったまま泳いでいく。人間は水の中では生きられないってわけで、酸素消費量を見ながら呼吸しなくてはならない。ただ、息つぎをするとスピードが落ちるので、回数を制限しよう。

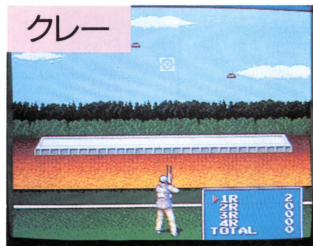
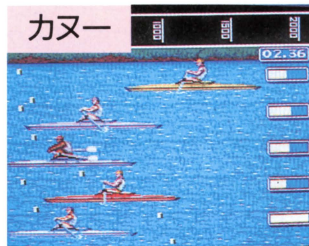
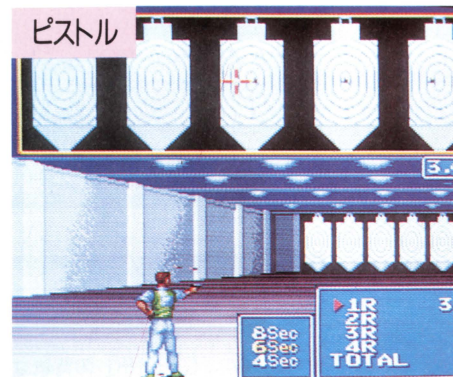
背泳なのだ。画面右のゲージは酸素消費量を示している。細かいぞ！

自由型ではクロールが速くて人気

平泳ぎは息つぎが大事。ゼーゼー

ハエがバタバタしてるように見える泳ぎ方といえば…なんだろう？

トラック　走ってなんぼのタイムを競う

スポーツの祭典でもっともポピュラーなのが、このトラック競技だ。100メートル走、110メートルハードル走、400メートル走の3種目。主にボタンの連打が好タイムを生むことになる。カール・ルイスのワールドレコードを上回るタイムで、はたして、100メートルをゴールできるだろうか。

100メートル走のスタート直後だ

こちらは400メートル走。画面右のゲージはパワーを示す。連打だ！

110メートルハードル走。タイミング良くジャンプすることが重要だ

その他　未体験のスポーツをゲームで

前述以外にも、あと3競技4種目ある。シューティング競技の速射ピストルとクレー射撃、アーチェリー競技、ローイング競技（ここではカヌー）だ。シューティング競技は的を正確に捕らえることが大事。アーチェリー競技は風向きに注意。ローイング競技はひたすら連打。学校ではできないスポーツをゲームでマスターしよう。

風向きを考慮して、的のド真ん中に矢が命中するように狙っていこう

画面上のカーソルを発射されるクレーに合わせ、バーンと撃ち落とせ

Ⅰ、Ⅱボタンを交互に連打。パワーゲージが満タンなら1番速いのだ

画面上のカーソルを右から左へ移動させながら、各的の中心を狙う

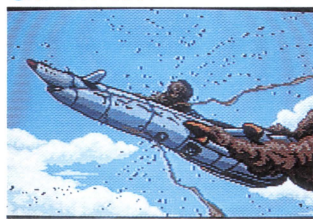
ふしぎの海のナディア

CD　スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
コンティニュー・バックアップメモリ
40%（6月15日現在）

最新グラフィックが到着！

今回は編集部に届いた最新の画面写真を紹介しよう。現在グラフィックを作る作業が進行しているが、背景の部分から先に上がっているということで、まだ紹介できる写真は少ない。だから、この4点の写真はとても貴重なのだ！

ナディアの敵となるガーゴイル

敵の攻撃を受けるノーチラス号

ナディアは何に怯えているのか

ジャンとナディアは巨大な悪の組織との戦いに巻き込まれていく

NADIA CLUB

開発担当の高津氏に聞く

5月某日、編集部に『ふしぎの海のナディア』開発担当者の高津敏之氏が訪れた。高津氏はデジタルコミックというジャンルを確立した『うる星やつら　STAY WITH YOU』の制作を手がけた実力者。早速『ナディア』の進行状況についてお話を伺った。

『ふしぎの海のナディア』の開発を担当している高津敏之氏

「こんにちは。ハドソンの高津です。『ナディア』は現在グラフィック作りの真っ最中。クイズモードの絵はだいぶでき上がっていてゲームが動く状態になっています。本編のほうは背景などの部分から先に作っているのでキャラの画面はこれからになりますが、出来上がりしだい皆さんにもお見せできると思いますので、もう少しお待ちください。またオリジナルキャラの原画ができているので、そちらもお楽しみに」ということで制作は急ピッチで進行中。もちろん本誌では引き続き最新情報をお伝えしていく予定だ。『ナディア』ファンは目が離せないぞ！

イラスト大募集！

今回は『ナディア』のイラストを募集します。好きなキャラやメカなど絵に自信のある人はドシドシ送ってください。きっといい事（!?）があるよ！　詳しくは次号のこのコーナーでお知らせしますが、イラストといえばわかる人にはわかるよね。85ページの宛て先まで皆さんのお便り待ってます。

パソコン版の謎が明らかになる完全版！

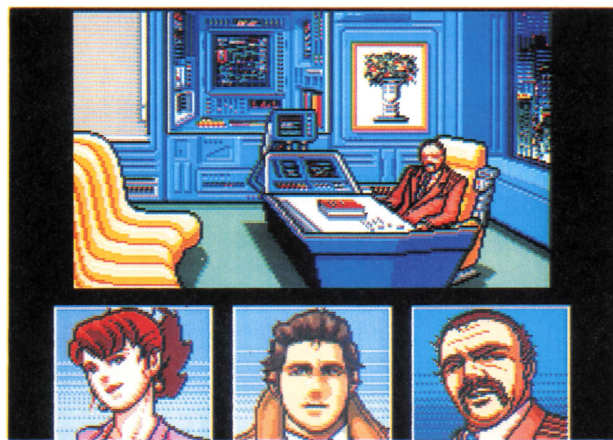
SNATCHER

コナミのスーパーCD-ROM²ソフト第1弾となる『SNATCHER』。今回は、ゲームの背景となるサイバーパンクの世界や設定、そして主人公の目的など、ゲームをプレイするうえで重要な部分を紹介していこう。

サイバーパンクの世界で展開するスリルと感動に満ちたドラマ

『SNATCHER』の背景はサイバーパンクと呼ばれる、科学や文明の発達の一方で社会や人間性が退廃、狂気化し同居しているような世界が舞台となるアドベンチャーゲーム。映画で言うなら、『ブレードランナー』や『アキラ』のような世界を想像してもらえば分かりやすいだろう。今でこそ、サイバーパンクはいろいろな分野に氾濫しているが、パソコン版が発売された4年前は、ゲーム業界で初めてサイバーパンクを真剣に取り上げた作品として、多くの人に評価された。

また『SNATCHER』は3部構成の設定で作られていったが、パソコン版は容量の関係で2部構成になり、多くの謎を残したままエンディングを迎える結果になってしまった。今回発売されるPCエンジン版は、新たにACT3を加えて3部構成となり、すべての謎が解明される完結版になる。

プレイヤーである記憶喪失の主人公がスナッチャーの謎を追っていくうちに、自分の過去を取り戻すことがストーリー上の目的だ。

これが実際のゲーム画面。人物が話しているときは顔が表示され、それ以外は文字が表示されるのだ

特殊警察班ジャンカーとなりスナッチャーと戦う

このゲームの主人公は対スナッチャー用特殊警察班JUNKER（ジャンカー）に配属されたばかりのギリアン・シード。3年前から記憶喪失の状態で、記憶の隅にある「スナッチャー」という言葉を頼りに、ジャンカーのランナーとして捜査を続け、スナッチャーを処理していくのだ。また、ジャンカーには、右で紹介する「JUNKER5ヵ条」に基づき、任務を遂行することを定められている。この規定に反する場合は「JUNKER権」がはく奪されるのだ。

ジャンカーは常に危険と隣り合わせなのだ

JUNKER5ヵ条

(1)JUNKERの目的はバイオロイド：スナッチャーを処理することである。
(2)JUNKERはたとえ(1)を実行する為であっても人を傷つけてはならない。
(3)JUNKERはスナッチャーとしての完全な証拠がない限り、物理的捜査、拘束はできない。（民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護）
(4)JUNKERは一般市民のバウンティー・ハンター（刑事法特記事項3項、バウンティー・ハンターの補助）と協力、サポートの義務がある。
(5)JUNKERは(1)を実行する為の特殊権限、ブラスター、ナビゲーター、トライサイクルの所持が許されている。

ランナーの危険な捜査をサポートする装備品

ジャンカーのなかでも、実際に捜査を行うのがランナーと呼ばれる役職で、最も危険な任務のため殉職する可能性も高い。そのランナーの危険な捜査をサポートするのが、ここで紹介する装備品だ。これらは「JUNKER5ヵ条」の第5項に基づいて、ジャンカーだけが装備することを許されたものばかりで、スナッチャーの捜査にはかかせないものばかりである。

⇧いつ何が起こるかわからないので、緊張の連続だ！

分析ロボット　ナビゲーター

ナビゲーターは主に捜査上の分析、記録、通信を行い、ジャンカーの捜査活動を円滑に行えるように設計されている。また各種センササーを搭載し、あらゆる危険を察知することができる。実際の捜査は、ナビゲーターとの会話を中心に行うのだ。

ギリアンの相棒となるのは、メタル・ギアｍｋⅡである。

⇧これはジャンの相棒であるナビゲーターのリトルジョン

対スナッチャー兵器　ブラスター

スナッチャーを処理することのできる唯一の武器。フィードバック機構を採用し、使用者の反射スピードによって連射性が高まる。

PCエンジン版ではプレイ中に必要になった場合、セレクトボタンでブラスターを構え、十字ボタンで撃つ方向を決めて発射ボタンを押すと撃つことができる。ジャンカー本部にあるジャンカーズ・アイで射撃訓練が可能なので、いざというときのため練習しよう。

ギリアン・シード

⇧こいつでスナッチャーの化け物を次々と処理していけ！

⇨この物語の主人公ギリアン・シード

空陸両用車　トライサイクル

捜査を行ううえで、目的地へ移動するために使うジャンカー専用空陸両用車。地上走行は三輪駆動、ホバー走行および空中飛行は車輪を収納しジェット走行する。通常はシティの交通網管理システムと直結しているので自動操縦を行うが、場合によってはマニュアル走行への切り替えが可能になる。

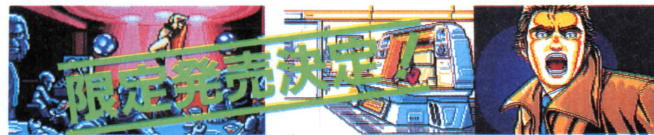
実捜査においては、搭乗した際に目的地を指定するだけで、その場所まで移動できる便利な乗物だ。

⇧捜査中、場所を移動するときはすべてトライサイクルで移動する

SNATCHER CD-ROMantic Pilot Disk

CD	スーパーCD-ROM²専用
	8月7日発売予定
	1500円（税別）
	アドベンチャー
	80％（6月15日現在）

予告編や設定集を盛り込んだ体験版

『SNATCHER』の発売に先駆けて特別編集された『パイロットディスク』。本編の一部が遊べる体験ゲームに加え、映画館で流れるような予告編や登場キャラやメカの設定集など、『SNATCHER』の世界をさらに魅力的に物語る特別編集版になっている。1500円（税別）という低価格で限定発売されるので、パソコン版からのファンはもちろんのこと、まったく知らない人にもおすすめできる体験版ソフトだ。

⇧キャラクタ紹介もあるぞ！

⇨『SNATCHER』ファンは絶対手に入れるしかないぞ！

INNER EYES

サウンド・クリップ全員プレゼント

コナミでは、『SNATCHER』のゲーム音楽のアレンジバージョンを収録した『SNATCHER～サウンド・クリップ～』という非売品のCDシングルが、応募者全員にプレゼントされる企画が用意されている。応募方法は官製ハガキに氏名、住所、電話番号、年齢、そして「PCエンジンFANを読んで応募した」と明記して下記の宛先まで送るだけ。7月15日の消印有効。

〒105 東京都港区虎ノ門4－3－1 コナミ株式会社　全プレ！　「スナッチャーサウンド・クリップ」係

おもちゃショー会場で初公開

このページでも紹介済みの『SNATCHER　パイロットディスク』が、6月7日に幕張メッセで開催された東京おもちゃショー会場にて初公開された。もちろんユーザーのなかにはまったく知らない人もいて、「『SNATCHER』って何？」とか「サイバーパンクって何？」などの質問も多くあったようだ。

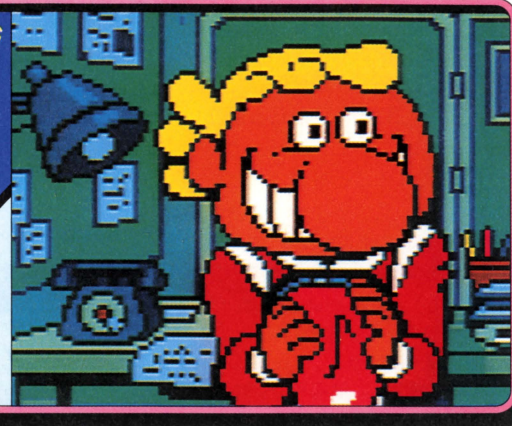
⇧おもちゃショー会場では『パイロットディスク』が展示されていた

アイレム

笑いと危険に満ちている8つのステージ

激写ボーイ

前号で急浮上してきたアイレムの新作『激写ボーイ』は、様々な障害をさけながら、決定的瞬間を写真に撮りまくるアクションゲーム。ステージ全体をしっかり覚え、よく頭を使って、シャッターチャンスをモノにしよう。

Huカード（4Mbit）
9月上旬発売予定
7000円（税別）
アクション
コンティニュー
80%（6月15日現在）

8つのステージをクリアして卒業試験にパスしよう

主人公デビッドの卒業試験の内容は、校長先生に指定された8枚の写真を撮ってくること。プレイヤーは、ファインダーを撮りたい対象に合わせて、シャッターを押す。校長先生の指定以外にも、あっと驚き、思わず笑ってしまう決定的瞬間が、いろいろ楽しめるぞ。

中央の白い四角がファインダー

ヒントに従って写真を撮る

ゲーム開始時に校長先生が3つの説明をしてくれる。この説明がゲームの基本ルール（下表参照）。

ステージごとに、あらかじめ校長先生が指定の写真と合格点を教えてくれる。この合格点に達すれば、ステージクリアとなるが、点数を稼ぐためにも、アイテムを取るためにも、指定の写真は逃さず撮るようにしたいものだ。

「8枚の写真を撮って来い」と、校長

この校長室で、課題を言い渡される

校長先生の3つの説明

①ヒントに従って、写真を撮ってくること
②赤く光るものに触ったら、フィルム5枚没収
③フィルムが無くなったら、そこで試験は中止、採点に入る

激写に必要なフィルムとアイテム

フィルムは、写真を撮るたびに1枚ずつ減ってゆく。が、ステージ開始時のフィルム数が少ないので、常に補充が必要だ。フィルムやアイテムは、決定的瞬間を撮ると出現する。出現する場所は決まっているので、しっかり覚えておこう。フィルムやアイテムが出現するチャンスは短いから、逃さずに出すのは、なかなか大変だ。

フィルム数は画面右下に表示

フィルムが出現！

激写に役立つ

フィルム以外の2つのアイテムは、ファインダーを使いやすくするもの。しかし、デビッドが赤く光るキャラに触ってしまうと、効果が落ちてしまうので注意。

あっ、飛行機が！これはチャンスだ

アイテムだ

このアイテムをしっかり取ると…

ファインダーが広い！

アイテム紹介

フィルム。表示されている数字ぶんだけ、フィルムを増やす。5枚と10枚の2種類があるが、メインは5枚。

ファインダーの範囲を大きくする。最高5段階までアップできる。

ファインダーの動きを速くする。最高4段階までアップできる。

最初のステージ・TAKE1の狙いは「空飛ぶクルマ」だ

さあ、最初のステージ・TAKE1は昼の住宅地の中。課題の写真は「空飛ぶクルマ」、合格点は1万点だ。ステージ開始時のフィルム数は10枚と少ないので、赤く光るボールやスケートボードには絶対に触れないようにしたい。

⬆本当に空を飛んでいるクルマなんてあるの？

さあ、カメラを持って、通りへ

アイテムが出たりする得点の高いシーンは、見るからに決定的瞬間だ。ステージの、どこでどんなことが起きるのかを、よく知ることが、このゲームの最大の攻略法なのだ。「空飛ぶクルマ」は、出たと思ったらもう消えていた、というぐらいに、チャンスは一瞬。逃さず撮れるようになればTAKE1は、こわいものなしだ。

⬇赤い毛糸のパンツが、なかなかセクシーだね

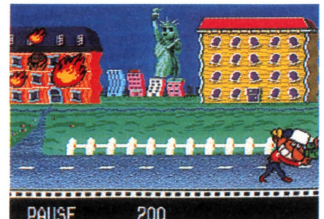
⬆変なオジサンというよりアブないトッツァンだ

⬇これぞ、史上最大級のスカートめくり？

⬅これが課題の「空飛ぶクルマ」だ！ チャンスをのがすな

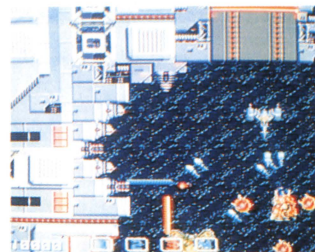
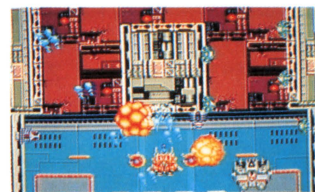
⬇このクルマはあっという間に消滅する

ステージが終わると校長が採点

フィルムが終わるか、通りを歩き終わるとステージ終了、校長先生の採点に入る。余ったフィルムは1枚につき100点で計算、ステージ得点とフィルムの点数の合計で、合格かどうか判定される。

⬆ここで点数が足りなくても、フィルムが余っていればチャンスあり

⬆とても不安そうなデビッド

人気シューティング第2弾

第1作はアーケード版からの移植として発売された『イメージファイト』。その『II』が発表された。それも前作がHuカードだったのに対して、今回はCD-ROM化されたのだ。そのシステムなど詳しい部分は、まだ未定とのこと。だが、画面写真を見たところでは前作の雰囲気を色濃く残しているようだ。つまり、赤・青の各ポッドを左右と後方に装着したり、強化パーツを前方に装着する。ポッドの装着の方法やパーツの選択など前作同様で戦略性もそのまま。

⬆2年の歳月を経て『II』が出現

⬆まだ開発中のため変更もあるそう

⬆赤・青2種のポッドも健在。ポッドシュートもできるだろうか

⬅CD-ROMとなって、美しかったグラフィックにさらに磨きがかかるか？ 早く実物が見たいもの

INNER EYES

アイレム業務用情報

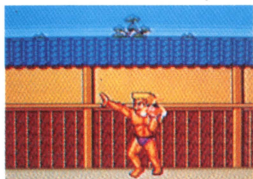
アイレムの最新の業務用は『アンダーカバーコップス』というアクションゲーム。3人のキャラクタから1人を選び、必殺技を駆使しアイテムを拾いつつ各面のボスを倒していく。

⬅地面に刺さる鉄棒も武器になるのだ

⬆派手な画面も、各所で目にできる

OTHER MAKERS

タイトー

タイトーから久々に新しいタイトルが発表されたのは前号で発表したとおり。『芸者ウォーリアーズ』がそれ。これは先日の「'92東京おもちゃショー」に出展されていたので、目にした読者の方もいるだろう。展示されていたものは完成品とは言えなかったが、そのタイトルから想像されるパロディ、ギャグ感覚は十分感じとれた。なお、『幻蒼大陸オーレリア』と『アドベンチャー　オブ　マミーヘッド』に関しては未定。

このキャラクタを見ればゲームの主旨がわかる

思わず笑ってしまいそう？

こんなデカいキャラクタもいる

これが主人公なのだろうか

オープニングデモの画面か？

テンゲン

テンゲンが「おもちゃショー」で新タイトルを発表した。タイトル名は『オフ・ザ・ウォール』だ。これは一言で言えば多人数同時プレイが可能なブロック崩し、となる。また、『マーブルマッドネス』も同時に展示されていた。

カラフルな画面だ

1人でもプレイ可能

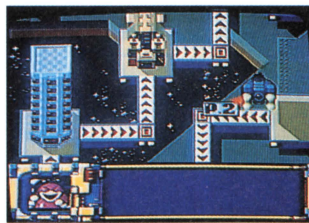
3人同時プレイは結構斬新な感じがしておもしろそうだ

日本ファルコム

年末にリリースが予定されている『ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ　風の物語』の一部ストーリーが判明。舞台は1千年前に英雄アイネアスにより邪竜ダルダンディスが打ち倒されて以後、平和と魔法文化を享受する王国イシュタリア。そこに再び邪悪なる者が降臨するという物語。主人公は才知に長けた王軍の最年少百騎長アネモスだ。今回は彼の画面写真を入手したので、さっそく紹介しておこう。

アネモスは16歳。気品と風格漂う顔立ちが出生の高貴さを想像させる

日本電気ホームエレクトロニクス

『21エモン』のタイトルが『21エモン〜めざせ！ホテル王〜』に決定。加えていきなり4本の新作が発表された。まずCD版のシューティング『メタモジュピター』は『21エモン〜』と同じく年内の発売を予定。続いて来春発売の予定でCD版RPG『フラッシュエンジェルス』とHuカード版アクション『ホッパーキャット（仮称）』の2本がラインナップ。さらに来年前半の発売で原由子原作のCD版デジタル絵本『眠れぬ夜の小さなお話』が待機中とのことだ。

年内に発売が予定されているボードゲームの新作『21エモン〜』

先行して発売中のビデオ『眠れぬ夜の小さなお話』の画面から

レイ・フォース

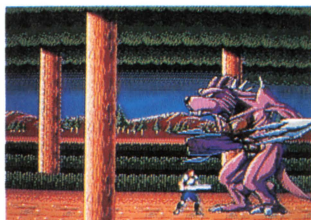
新たに参入したメーカー、レイ・フォースの第1弾が『スタートリング・オデッセイ』だ。「おもちゃショー」にはビデオで展示されていた。「正統派RPGをめざす」というこのゲーム、展示ビデオのクオリティより何倍もUPするという。今後に期待しよう。

登場キャラクタのイラスト

画面のクオリティはさらにUPする

インテック

「おもちゃショー」には『ザ・プロ野球SUPER』と『アルガノス』が展示されていた。『ザ・プロ野球〜』の方はかなり動いていたので、まず10月発売は堅いだろう。また『アルガノス』はまだやっと動きだした、といった感じなので発売はまだ先になりそうだ。このゲームはアクションだが、シナリオが全10話で構成されている。なおオープニング、エンディングは山中すみかの歌を使用する。

⬆これが『アルガノス』の画面だ

⬆デカいボスが出現！

マイクロキャビン

マイクロキャビンの新作は『フレイ』に決定。現在は企画が動き出しキャラクタを制作中。

⬆主人公・フレイか？　デザイナーの末永氏も気合いは十分だ

アイ・ジー・エス

11月にリリースが予定されている『ブランダーズ』の開発は順調に進行中。次号では久々にオープニングシーンの最新ビジュアルをお見せできそうだ。

テイチク

『ゴッドパニック　至上最強軍団』は笑いと音楽性に富んだシューティング。敵や背景などに、様々なジャンルのギャグが盛り込まれている。

日本コンピュータシステム

今月の「妖子の開発リポート」はお休み。そのかわり、次号では『魔物ハンター妖子　遠き呼び声（仮称）』の最新入手ビジュアルを含め、2カ月分の記事をお送りする。

ヒューマン

8月にリリースが予定されている『ファージアスの邪皇帝』は最後の調整段階を迎えている。来月は新作『宇宙戦艦ヤマト』の新画面写真を久々に公開できそう。

ビクター音楽産業

『シェイプシフター〜魔界英雄伝』が「おもちゃショー」発表された。主人公が変身を重ね、最後には超戦士となるアクションゲーム。スーパーCD-ROM²で登場。

マイクロワールド

キャラクタのリアルな動きが魅力の『ザ・キックボクシング』は、ほぼ完成し発売を待つのみ。『アルファウェーブ』は移植が難航し、発売は中止と決定してしまった。

メディアリング

『ゼロヨンチャンプ』は車が取り込みで画面が美しいのが魅力。『TECMO WORLD CUP スーパーサッカー』と共に発売日は未定だ。

ライトスタッフ

新作『フィーンドハンター』の開発もついに本格化。前号では画面写真を2点掲載しただけだが、次号ではいよいよ気になるゲームの概要についても紹介できそうだ。

アスク講談社

『太閤記』の発売は今のところ未定だ。「おもちゃショー」には展示されていたのだが…。

アスミック

『ホーリーナイト』のタイトルが上がっている。そろそろ画面の公開ができそうだ。

角川メディアオフィス

『サイレントメビウス』の開発状況は、現在シナリオを煮詰めている段階だそうだ。

クリーム

「おもちゃショー」に『JP LEAGUE』というサッカーゲームを出展していた。これは完成版ではなくかなり変更される予定。

ココナッツジャパン

『カラーウォーズ』の発売が7月10日に変更。このあと年内の発売はPCエンジンに関してはお休み。

サン電子

『クイズの星』と『レミングス』がともに8月発売予定。『レミングス』は来月大きく紹介できそう。

システムソフト

『インペリアルフォース』がラインナップされているが、まだ大きな進展はないようだ。

シュールド・ウェーブ

タイトルにあがっている『ココロン』は、開発が遅れており、発売日や価格が未定の状態。

データウエスト

「DAPS」を使ったアドベンチャーが年内に発売されそうな雰囲気。まだタイトルは未定。

日本物産

『F1 CIRCUS SPECIAL』が発売されると『テラクレスタII』が残るタイトルだ。だが、続く企画は動きつつあるようで、間もなく発表できるかも。

ピーシーエム・コンプリート

『GODS』の開発状況は40%程度。発売日は今のところ12月の予定。『GODS』以降は未定だ。

ブレイン・グレイ

気になる『ラストハルマゲドンII』の開発がいよいよ本格化したとの話。画面写真を公開できる日は案外近いかもしれない。

ホームデータ

『ホームデータの囲碁（仮称）』が、もう一度企画から練り直しに、ということで紹介は先になりそう。

ユニポスト

前号で画面写真を公開した『ダイノフォース』は発売日・価格などはまだ未定。だが開発は順調に進んでいるとのこと。

リバーヒルソフト

今号の巻頭で紹介している期待の『BURAI II』の他、『トップをねらえ！ GunBuster VOL.2（仮称）』のタイトルがあがっている。

SUPER OTHER MAKERS

アイマックス、アトラス、NHKエンタープライズ、サリオ、T.S.S.データイースト、トンキンハウス、ナムコ、パック・イン・ビデオ、パルソフト、ビデオシステム、フェイス、とこれらのメーカーはソフト発売の予定はない。が、大半は企画段階や開発中だがまだ発表できない段階だ。名作を期待していよう。ワクワク（胭）。

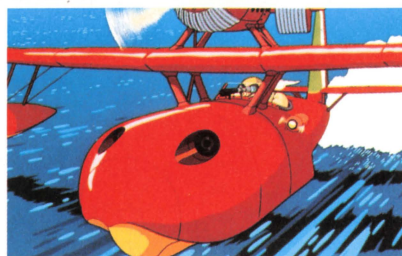
プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、希望の商品名を明記し、右記まで。7月29日消印有効。発送をもって発表とします。

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
OOOO係

7月18日(土)より全国東宝洋画系にてロードショー
宮崎 駿 監督作品
紅の豚
ゲーム アイデア大募集!
ストーリー
舞台は第1次世界大戦後のイタリア。かつて空軍のエースパイロットだった男は、忍び寄る戦争を前に再び「国家の英雄」となるのを拒み、自らに魔法をかけブタになってしまう。そして彼は愛機たる紅い飛行艇を操り、客船を襲う空賊たちに果敢に挑んでいく。人々はそんな彼のことを「紅の豚」=ポルコ・ロッソと呼んでいた。
ポルコとふたりの女性との三角関係。そして空賊たちとの戦いがダイナミックに展開する!!
Adriano

映画をベースにゲームを企画

宮崎駿が監督、脚本を手がけたのは『魔女の宅急便』以来。大空を舞台に繰り広げられる航空大活劇ロマン。それが『紅の豚』だ。今回は映画の公開を記念して、ゲームのアイデアを大募集する。この企画はPCエンジンＦＡＮの姉妹誌との合同企画なので、機種の種別などはまったくの自由。ジャンルも限定しないので気軽にどんどん応募してほしい。

愛機の飛行艇で疾走するポルコ。実写では考えられないようなスピード感やアングルなど、宮崎監督の演出力は誰れしもが認めるところ！

応　募　規　定

宮崎駿監督作品『紅の豚』の公開を記念して、ゲームアイデアを大募集します。今回は『PCエンジン FAN』『メガドライブFAN』『ファミリーコンピュータマガジン』『ゲームボーイマガジン』『スーパーファミコンマガジン』の5誌合同で行います。したがって、PCエンジンやスーパーファミコンなどの機種は問いません。

★応募の方法

・未発表のもので、『紅の豚』を素材として考えられたゲームアイデアならば、ゲームそのものの企画からゲームにおけるキャラクタデザインなど、なんでもOKです。

・ゲームアイデアはできるだけわかりやすくまとめてください。素晴らしいアイデアでも、読む人に伝わらなければ無駄になってしまいます。また、プログラムやCG（コンピュータ・グラフィック）などの応募でフロッピーを郵送される場合は、機種名（たとえばPC-9801など）とロードの方法を忘れずに明記してください。

・応募作品は返却しませんので、あらかじめご了承ください。

・応募は下記必要事項を明記した用紙を同封してください。①住所、②氏名、③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥性別、⑦ゲームのジャンル

・応募のしめ切りは1992年8月10日(必着)です。発表は1992年9月30日発売のPC エンジン FAN11月号で行います。

パイオニア、レーザーディスク・CLD-01（税別６万9800円）をプレゼント！

★作品の選考と賞品

・作品の選考はスタジオジブリ製作部長・高橋望と、各誌編集部の代表者を合わせた5人で行われ、以下の賞を決定。

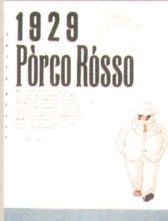
・大賞……すべての応募作の中から最優秀作品に5万円とレーザーディスク、また宮崎駿監督作品（風の谷のナウシカ、天空の城ラピュタ、となりのトトロ、魔女の宅急便）のLDソフトを合わせ贈られます。（１名）

・佳作……優秀作品には『紅の豚卓上時計』が贈られます。(20名)

・参加賞……応募された全員のなかから抽選で『紅の豚ノート』(50名)、『紅の豚下じき』(50名）が贈られます。

あて先　〒105 東京都港区新橋 4－10－7
TIM『紅の豚ゲームアイデア募集』係

佳作受賞の20名様には『紅の豚卓上時計』を贈ります。提供：徳間ジャパンコミュニケーションズ（ＴＪＣ）・5800円

参加賞としては、『紅の豚ノート』。提供：TJC・300円

同じく参加賞は、『紅の豚下じき』。提供：TJC・250円

おもな登場人物

ポルコ・ロッソ

自らに魔法をかけブタになった本編の主人公ポルコ。だがただのブタだと思ったら大違い、空中戦の腕前で彼の右に出る者はいない。それもそのはずポルコは人間だったとき空軍のエースパイロットだったのだ。賞金稼ぎとして空賊に恐れられている。

サボイアS-21試作戦闘艇

前方視界の悪さや、低速時の取り回しの難しさなど、ポルコでなくてはとても乗りこなせない代物。

カーチス

打倒ポルコのために、空賊が用意した強力な助っ人。ジーナに恋をして、恋においてもまたポルコのライバルとなってしまう。

ジーナ

ホテルアドリードのマダム。空賊たちのマドンナ、ジーナとポルコの間には秘められた過去があるらしいのだ。

フィオ

ポルコが認める飛行艇整備士。若干17歳とは思えない高い技術力の持ち主。ポルコが彼女を賭けてカーチスとの一騎討ちもある。

ウルテク UL-TECH wonder·land

ウルテクは寿司といっしょで、ネタの鮮度とイキのよさが命だ。新鮮なウルテクを待ってるぞ。

ウルテクのランク
- 5 ●最高のウルテクは5つ星
- 4 ●結構すごいなってものに
- 3 ●がんばってるウルテクに
- 2 ●ごく普通のウルテクです
- 1 ●みんなが気づくウルテク

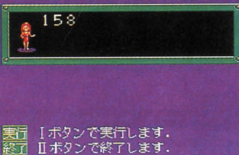
オマケ機能 【5】

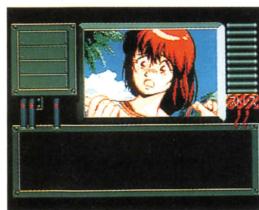
●トップをねらえ/GunBuster VOL.1　青森県 オッペケペ

このゲームの目次に、3つの追加機能が見つかった。出し方は、ゲームをクリアするだけ。目次を見てみると、オマケ機能の項目が3つ増えているのだ。1つ目は、没セリフ集。NGになったセリフや、少しアブナイセリフを聴くことができる。2つ目は、オールストーリー。ゲーム本編のアニメーションを通して見ることができる。3つ目は番外編。メインキャラが登場する小劇場だ。

●まず、一度ゲームをクリアしよう

●目次を見ると、項目が3つ増えている

没セリフ集

●番号のついていないところにも入っているぞ

オールストーリー

●まるでビデオを見ているようだ

番外編

●幕が上がってはじまり、はじまり

虎王で絹も攻撃 【3】

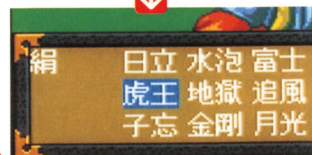
●天外魔境Ⅱ 卍MARU　神奈川県 神啓介

初めのうちは、純潔の鎖で敵を攻撃することができない絹を、攻撃に参加させるウルテクが見つかった。やり方は、戦闘中に絹のコマンド入力の番になったら、虎王の巻物を絹自身にかける。すると、絹が戦闘の間、虎に変身して、敵を攻撃することができるようになる。虎の能力は、攻撃力が380、防御力が210、すばやさが290。ただし体、技、段は変身前の、絹のものと同じだ。

●戦闘中、絹のコマンド入力では、巻物を選ぼう

●巻物の選択画面で虎王の巻物を選択しよう

●もちろん、ここでは絹を選ぶのだ

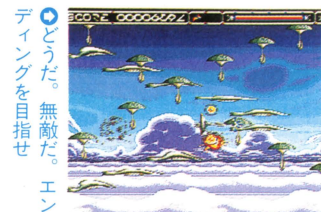
●通常通りに巻物を使うと自分自身に効果が…

●これで絹も攻撃ができる。だが、この間、技を使うことはできない

イラスト/カジワラタケシ

無敵コマンド発見

●テラフォーミング

鹿児島県
チキチキ

このゲームに無敵コマンドが見つかった。やり方は、タイトル画面でカーソルをコンフィグに合わせ、セレクトを7回押したあとに、Ⅰを押す。ゲームをスタートすると、自機が無敵になる。

⬆タイトル画面で、カーソルをコンフィグに合わせ、コマンドを入力

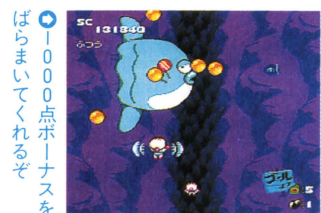
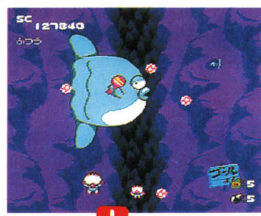
セレクトを7回押したあとに、Ⅰを押す

⬆どうだ。無敵だ。エンディングを目指せ

1000点ボーナスがたくさん

●STARパロジャー

静岡県
日産プリンス沼津

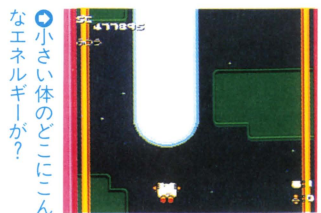
このゲームの3面のボスでボーナス点を大量に取るウルテクが見つかった。やり方は、このボスに、ボンバーで4回ダメージを与える。すると、ボスの弾が、1000点ボーナスの金色の玉に変わる。だが、時間がたつと、元に戻ってしまう。

⬆3面のボスのところまで行ってくれ

⬆ボンバーで4回ダメージを与えよう

⬆1000点ボーナスをばらまいてくれるぞ

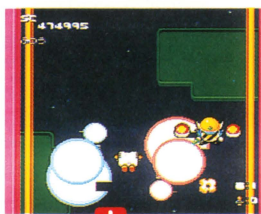
極太レーザー装備

●STARパロジャー

石川県
野田学

このゲームに、自機が通常は装備できない極太のレーザーを装備するウルテクが見つかった。やり方は、ボンバーを使いきった状態で、スカを連続して10個取る。すると、装備が変わる。これは、8面の最初の方でやると楽にできる。

⬆手持ちのボンバーを全部使ってしまおう

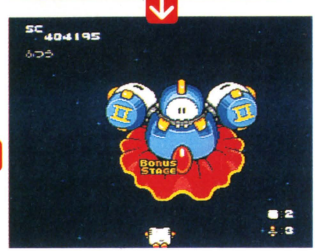
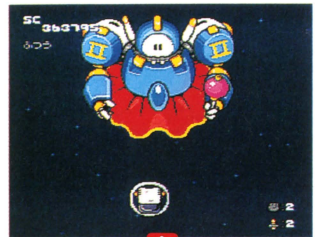
⬆スカを連続して10個取るのだ

⬆小さい体のどこにこんなエネルギーが?

ボーナスステージ発見

●STARパロジャー

埼玉県
スタパロン

このゲームにボーナスステージが発見された。行き方は、7面のボスの両腕を破壊したら、しばらく攻撃をよけていよう。すると、ボスの腹部から、BONUS STAGEと書かれた文字が出てくる。これを取ってからボスを倒すと、アイテムがたくさん取れるウッフンなボーナスステージに行くことができる。

⬆これが7面のボス。両腕を壊したら、しばらく攻撃をよけていよう

⬆BONUS STAGEを取ってからボスを倒そう

⬆アイテムを投げつけてくる

8方向ショット装備

●STARパロジャー

滋賀県
佐野元樹

このゲームに、自機の装備が8方向ショットになるウルテクが見つかった。やり方は、ある程度自機をパワーアップしておいてから、持っているボンバーを全部使いきってしまおう。そして、1000点ボーナスの金色の玉を、連続して30個取ろう。すると、自機が強力な8方向ショットを撃てるようになる。自機をPCエンジンでプレイしているときに、このウルテクを使うと、ほかの2つの自機のときよりも、さらに強力な8方向ショットを装備する。このウルテクは5分間バトルステージでやると楽にできるぞ。

⬆ある程度パワーアップしたら、ボンバーを全部使ってしまおう

⬆金色の玉を30個連続で取るのだ

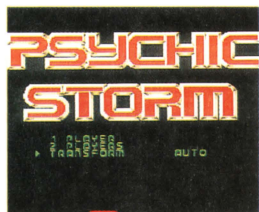
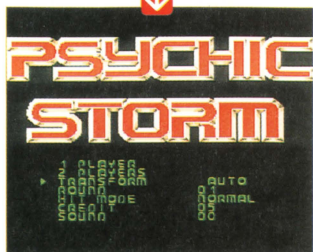
⬆パワーアップアイテムを取ると、装備が変わってしまう

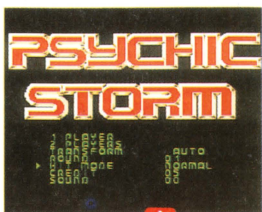
⬆PCエンジンでやれば、もっとスゴイ8方向ショットになる

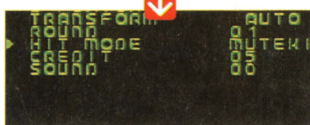
オプション機能発見 5
●サイキック・ストーム　高知県 仲田伸

このゲームにオプション機能が発見された。まず、タイトル画面でカーソルを一番下に合わせ、セレクト、Ⅰとセレクト、Ⅱとセレクト、ⅠとⅡとセレクト、Ⅱとセレクト、Ⅰとセレクト、セレクトの順に押す。この基本コマンドを入力すると、ラウンドセレクトなど3種類の機能が操作できる。このとき表示されるヒットモードにカーソルを合わせ、ⅠとⅡとセレクト、Ⅱとセレクト、Ⅰとセレクト、セレクト、Ⅰとセレクト、Ⅱとセレクト、ⅠとⅡとセレクトの順に押すと、方向キーの左右で無敵の設定ができる。また、基本コマンド入力後にゲームを始め、ラン、下を押しながらランの順に押すと自機が１段階ずつパワーアップし、ラン、Ⅰ、ランの順に押すとボンバーが満タンになる。

基本コマンド

カーソルを一番下に合わせ、コマンド入力

セレクト、Ⅰとセレクト、Ⅱとセレクト、ⅠとⅡとセレクト、Ⅱとセレクト、Ⅰとセレクト、セレクトの順に押す

この状態では、ヒットモード以外の３種類が操作できる

無敵モード

ヒットモードにカーソルを合わせて入力

ⅠとⅡとセレクト、Ⅱとセレクト、Ⅰとセレクト、セレクト、Ⅰとセレクト、Ⅱとセレクト、ⅠとⅡとセレクトの順に押す

ヒットモードをムテキに変えよう

パワーアップ

ゲーム中にラン、下を押しながらランの順に押す

何回でもできるが、8回目で初期状態に戻る

ボンバー満タン

ゲーム中にラン、Ⅰ、ランの順に押す

これで、いつでもボンバーが使えるぞ

ジャンプボールが必ず取れる 2
●サイバードッジ　大阪府 長野栄寛

このゲームに、ジャンプボールが必ず取れるウルテクが見つかった。やり方は、コンピュータとの対戦のときに、試合開始のジャンプボールで、上か下を押し続ける。すると、ボールをつかんだ敵の選手が、味方の外野にボールを投げてくれる。ただし、ボンバーズが相手のときは上を押さないと成功しない。なお、このウルテクは、ダークメンズには通用しない。

ジャンプボールでコマンドを入力

上か下を押し続ける

敵が味方の外野にボールを投げてしまう

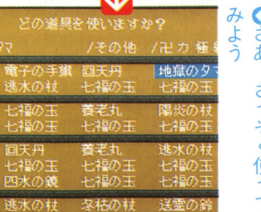
ボールを拾って攻撃をしよう

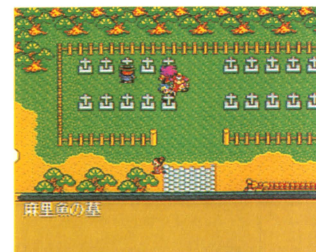
地獄のタマ発見 2
●天外魔境Ⅱ 卍MARU　大阪府 矢谷英明

鋼鉄城が手に入ったら、近江の国の北西にある小島へ行こう。この島の左側の岩を調べると、「地獄のタマ」が見つかる。このアイテムを使うと、敵が必ず現れるうえに、何度でも使えるので、徳を稼ぎたいときに便利だ。

近江の国の北西の島で、左側の岩を調べる

さあ、さっそく使ってみよう

ホレ、敵が現れたぞ。徳を稼ごう

有名人のお墓 1
●天外魔境Ⅱ 卍MARU　埼玉県 武藤弘樹

このゲームに、有名なゲームキャラクタのお墓が見つかった。場所は、浪華の国の神戸村に入って、すぐに左に曲がったところ。墓石に向かってⅠボタンを押せば、誰のお墓か分かる。写真の「麻里魚（マリオ）の墓」のほかにも、「呂戸（ロト）の墓」、「亜土留（アドル）の墓」などがある。

「類似（ルイージ）の墓」は？

ミックスプレイモード発見

●フォゴットンワールド　北海道 平山満

このゲームに自キャラとサテライトを2人で操作できるウルテクが見つかった。タイトル画面で、ⅠとⅡを押しながらランを押すと、ミックスプレイの項目が現れる。このモードは、1Pパッドで超戦士、2Pパッドでサテライトを操作する。サテライトは、ⅠとⅡで左右に回転、方向キーで弾を撃つ。

タイトル画面でコマンドを入力

ⅠとⅡを押しながらランを押す

ミックスプレイの項目が現れる

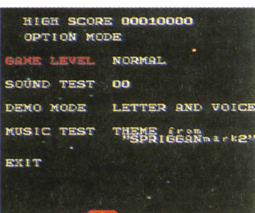
2人で力を合わせて攻略しよう。がんばってくれ

難易度説明

●スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト　神奈川県 安田友昭

このゲームにゲームレベルを声で説明してくれる機能があった。やり方は、オプションモードで、ゲームレベルにカーソルを合わせて、Ⅰボタンを押す。すると、イージー、ノーマル、ハード、スーパーハードの、それぞれの難易度での内容を声で説明してくれる。プレイする前に聞いてみよう。

ゲームレベルにカーソルを合わせよう

HIGH SCORE 00010000
OPTION MODE
GAME LEVEL　NORMAL
SOUND TEST　00
DEMO MODE　LETTER AND VOICE
MUSIC TEST　THEME from "SPRIGGAN mark2"
EXIT

Ⅰ を 押 す

無限コンティニュー

●トイレキッズ　宮崎県 Ho-Ho-Ho

このゲームに無限コンティニューが見つかった。やり方は、コンティニューの残りがない状態でゲームオーバーになったら、タイトル画面でリセットをする。すると、コンティニューの数が3に復活する。何回でもゲームを続けられる。

ゲームオーバーだ。コンティニューの残りもなくなった

タイトル画面のときに、下のコマンドを入力しよう

リセットする

また続きからゲームを始められるぞ

簡単にシュートが決まる

●熱血高校ドッジボール部PCサッカー編　千葉県 森次雄

やり方は、画面の下側で、わざとゴール際でボールを出し、相手のゴールキックにする。それから写真1の場所にくにおくんを立たせ、Ⅱを連打する。すると、キーパーがけったボールを、くにおくんがけり返して、ゴールが決まる。

画面の下でボールを出して、相手のゴールキックにする

写真1。このあたりに、くにおくんを立たせよう

Ⅱを連打する

決まったあ！これで試合を有利に進めよう

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストを見て、その書式にしたがって応募してください。しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼　採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼はランクによって、2000円～10000円になります。ウルテクを見つけたら、どんどん応募してくださいね。

ランク	謝礼
5	金10000円
4	金 8000円
3	金 6000円
2	金 4000円
1	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAX番号
022(213)7535

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

新作発売 CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

7月 JULY

日付	タイトル
10日	●カラーウォーズ ★ココナッツジャパン/7300円
10日	■ソルジャーブレイド ★ハドソン/6500円
17日	●アルザディック ★ナグザット/2980円
17日	○ソーサリアン ★ビクター音楽産業/7800円
17日	◐ロードス島戦記 ★ハドソン/7200円
24日	■ストラテゴ ★ビクター音楽産業/6900円
24日	■TATSUJIN ★タイトー/7200円
24日	○ぽっぷnまじっく ★日本テレネット/6980円
31日	○ザ・キックボクシング ★マイクロワールド/6800円
31日	○ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー/未定

8月 AUGUST

日付	タイトル
7日	■パワーリーグ5 ★ハドソン/6800円
7日	○SNATCHER PILOT DISK ★コナミ/1500円
10日	○クイズの星 ★サン電子/6800円
28日	○プロジェクトF ★日本テレネット/6980円
中旬	○ドラゴンナイトII ★NECアベニュー/7400円
中旬	○LOOM ★ビクター音楽産業/未定
下旬	●スターモビール ★ナグザット/未定
下旬	○TRAVEL エプル ★日本テレネット/6980円
下旬	○ベイビー・ジョー ★マイクロワールド/7200円
予定	●ゼロウイング ★ナグザット/7800円
予定	●太閤記 ★アスク講談社/8500円
予定	○ファージアスの邪皇帝 ★ヒューマン/7500円

9月 SEPTEMBER

日付	タイトル
25日	○コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ ★日本テレネット/7600円
25日	■つっぱり大相撲 平成版 ★ナグザット/9800円
上旬	■激写ボーイ ★アイレム/7000円
予定	○エグザイルII～邪念の事象～ ★日本テレネット/未定
予定	○スライムワールド ★マイクロワールド/未定
予定	○シェイプシフター～魔界英雄伝～ ★ビクター音楽産業/未定
予定	○ダンジョン・マスター"セロンズ・クエスト" ★ビクター音楽産業/未定
予定	■テラクレスタII ★日本物産/6900円

SUPER 先取りソフト情報!

●日本コンピュータシステムから新作タイトルが2本発表された。1本目は4月に発売されたばかりのシューティング『超時空要塞マクロス2036』の続編、『超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～』だ。舞台設定を1年後に移し、今度はSFシミュレーションとして登場する。『愛・おぼえていますか』など映画の曲を数曲使用し、アニメーションも豊富に入るとのことだ。発売日は未定。

●もう1本は本格派シューティング『超兄貴～激闘三十羅漢～(仮称)』だ。横基本の全方向スクロールタイプで全8ステージ。30体以上のボスキャラは大きく、アニメパターンも豊富ということでシューティングファンには期待の1本となりそう。

●日本テレネットから『キアイダン00』のゲーム画面の写真が到着した。全13ステージからなる横スクロールのシューティング。自機キアイダン00に搭載された5種類の武器を操り、敵の重機甲獣軍団と戦うのだ。

●同じく日本テレネットからもう1本。『サークI・II(仮称)』の画面写真を初公開だ。パソコン版で人気の高かったアクションRPGの移植となるが、戦闘は『I』の体当たり方式に統一されている。

●ナグザットから新作タイトルが発表された。業務用からの移植となる『スノーブラザーズ』だ。雪男が主人公のアクションゲーム。

●パック・イン・ビデオからビッグタイトルが発表。『おたくの星座 Best Version』だ。ファミコン版からの移植となるが、スーパーCD-ROM²ならではの演出を期待したいところだ。

⬆『マクロス』の画面写真初公開。これはミンメイのビジュアルだよ

⬆写実的なグラフィックが魅力のシューティング『超兄貴～』

⬆重機甲獣ボンバラスBIが出現!『キアイダン00』の初公開画面だ

⬆『サークI・II(仮称)』は『イースI・II』に似たシステムだ

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた

■…Huカード
◘…Huカード／PC・SG両対応
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
㊍…媒体未定
★…メーカー名／予定価格（税別）

10月以降～ OCTOBER～

10月	○キアイダン00 ★日本テレネット／未定
10月	○ゴッドパニック 至上最強軍団 ★テイチク／未定
10月	○ザ・プロ野球SUPER ★インテック／6800円
10月	■パワースポーツ ★ハドソン／6500円
10月	◐らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流！ ★日本コンピュータシステム／未定
10月	○レミングス ★サン電子／未定
11月	○断層都市 ストレイロード ★アイ・ジー・エス／未定
11月	○TECMO WORLD CUP スーパーサッカー ★メディアリング／未定
11月	○ブランダーズ ★アイ・ジー・エス／未定
12月	○サークⅠ・Ⅱ（仮称） ★日本テレネット／未定
12月	○ゼロヨンチャンプⅡ ★メディアリング／未定
年末	○スーパーシュヴァルツシルト2 ★工画堂スタジオ／未定
年末	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ ★ハドソン／未定
年末	■PC原人シリーズ PC電人 ★ハドソン／6500円

発売日未定

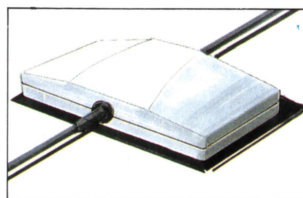
○A列車で行こうⅢ ★アートディンク／未定
○イメージファイトⅡ ★アイレム／未定
○ホーリーナイト ★アスミック／未定
◐アルガノス ★インテック／未定
◘ギャラクシーフォースⅡ ★NECアベニュー／未定
○ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
○スーパーダライアスⅡ（仮称）
★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
◐スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／6800円
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー 闇の竜騎士
★NECアベニュー／未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス／未定
■JP LEAGUE（仮称） ★クリーム／未定
●パチ夫くん幻の伝説2（仮称）
★ココナッツジャパン／未定
○SNATCHER ★コナミ／未定
○インペリアル・フォース ★システムソフト／未定
◐ココロン ★シュールド・ウェーブ／未定
◐YAWARA！ ★ソフィックス／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド
★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー／未定
◐幻蒼大陸オーレリア ★タイトー／未定
○50TH ★テイチク／未定
■オフ・ザ・ウォール ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
○三国 武勇伝（仮称） ★ナグザット／未定
○双截竜Ⅱ（仮称） ★ナグザット／未定
○ネクスザール ★ナグザット／未定
○WIZARDRY Ⅴ ★ナグザット／未定
○魔物ハンター妖子 遠き呼び声（仮称）
★日本コンピュータシステム／未定
○超兄貴（スーパーアニキ）～激闘三十羅漢～（仮称）
★日本コンピュータシステム／未定
○超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～
★日本コンピュータシステム／未定
■21エモン～めざせ！ホテル王～（仮称）
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○眠れぬ夜の小さなお話
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○フラッシュエンジェルス
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
■ホッパーキャット（仮称）
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○メタモジュピター
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ 風の物語
★日本ファルコム／未定
■RPC原人 ★ハドソン／未定
○イースⅣ ★ハドソン／未定
○銀河お嬢様伝説ユナ ★ハドソン／未定
○シムアース ★ハドソン／未定
○天外魔境Ⅲ（仮称） ★ハドソン／未定
■パワースポーツ ★ハドソン／未定
■パワーテニス ★ハドソン／未定
○ふしぎの海のナディア ★ハドソン／未定
■炎の闘球児 ドッジ弾平 ★ハドソン／未定
■ボンバーマン'93（仮称）★ハドソン／未定
■桃太郎伝説外伝 第一集 ★ハドソン／未定
■ロードランナーⅡ ★ハドソン／未定
○おたくの星座 Best Version
★パック・イン・ビデオ／未定
○GODS ★ピーシーエム・コンプリート／未定
●巨大アリの恐怖
IT CAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業／未定
○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業／未定
○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン／未定
■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
○ラプラスの魔 ★ヒューマン／未定
○ラストハルマゲドンⅡ ★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁（仮称） ★ホームデータ／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
○フィーンドハンター ★ライトスタッフ／未定
○トップをねらえ！ GunBuster VOL.2（仮称）
★リバーヒルソフト／未定
○BURAIⅡ 闇皇帝の逆襲 ★リバーヒルソフト／未定
○スタートリング・オデッセイ ★レイ・フォース／未定

アートディンク参入！

●パソコン界の『A列車で行こう』シリーズで知られるアートディンクがPCエンジンに参入決定！ その第1弾は『A列車で行こうⅢ』だ。『AⅢ』は一言で言えば鉄道シミュレーション。プレイヤーは鉄道会社の社長となって沿線地域の開発、発展を目指すというもの。完全移植を目標に現在開発中ということだ。

⇧画面はパソコン版『AⅢ』。PCエンジン版は発売日、価格共に未定

周辺機器の新製品が登場

●先の「'92東京おもちゃショー」でNECブースに展示されていたPCエンジン周辺機器を2つ紹介しよう。1つは大容量のバックアップユニットだ。パソコンのゲームなどセーブデータが膨大なものに対応するため128Kバイトという大容量のメモリが搭載されている。もう1つは『PC Engineマウス（仮称）』。パソコンゲームの移植版には欠かせないアイテム。共に発売時期、価格などは未定。

⇧バックアップユニットの完成予想

次号予告

maker land 『スーパーダライアスⅡ』『モンスターメーカー』『コズミック3』他、本誌独占入手情報のオンパレードだ！

特別付録 大好評「攻略大全」と『ドラゴンナイトⅡ』の美少女モンスターカタログの2本立て!!

9月号7月30日発売

1992・9/25
発売予定

銀河の平和を守るため命を燃やす少年ユウ！
未来に人々の夢をつなぐため戦う少年バン！
そして、今……

『コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ』
小説版（勁文社刊）7月16日発売

そして遂に待望の
OVA化決定！

・冒険少年レイ・

クイズに答えてハワイに行こう!!
『コズミック・ファンタジー』トリプル3キャンペーン

問題／この秋レーザーソフトが送る超人気RPG第3弾のタイトルは何でしょう？
（□に入る文字を答えて下さい）
『コズミック・ファンタジー□〜冒険少年□□〜』

正解者の中から抽選で希望コースの賞品をプレゼント！

Sコース	ハワイ※COSMIC FANTASY 体験ツアー御招待（海外旅行4泊6日）	ペアで3組様
Aコース	PCエンジンLT（ラップトップ）	3名様
Bコース	S-VHSビデオデッキ	3名様

そしてコース賞にもれた方にさらにダブルチャンス!!
ダブルチャンス賞　コズミック・ファンタジー3　オリジナルグッズ（何が当たるかお楽しみ）333名様

応募要領／ハガキに〒・住所・氏名・年令・職業（学年）・電話番号と希望コース　クイズの答えを忘れずに書いて、次の宛先までお送りください。
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
㈱日本テレネット　レーザーソフト事業部
コズミック・トリプル3キャンペーンⒻ係
応募締切／1992年7月10日（消印有効）
当選発表／9月発売の本誌広告にて（S・A・Bコースのみ）
ダブルチャンス賞は賞品の発送をもって替えさせて頂きます。

※「COSMIC FANTASY」は、㈱日本テレネットがハワイにオープンした新しいタイプのアミューズメント・スポットです。
未成年者当選の場合、1名様は保護者となります。成田空港までの旅費は当選者負担となります。

銀河にまた新たな英雄伝説が生まれる!!

ここへ行けば、レイたちに会える!!
『コズミック・ファンタジー3』店頭体験キャンペーン

発売まで待てないコズミックファンに朗報!!
お近くのお店で『コズミック・ファンタジー3』が体験できます！

誰よりも早くビジュアルが見れる
誰よりも早く主題歌が聴ける
誰よりも早くゲームがプレイできる

開催場所：左記の各店頭
開催時間：PM3:00〜6:00
（お店によって多少異なります）
問い合わせ：左記以外の開催予定については
株日本テレネット営業部
☎03・5394・6600までお尋ね下さい

7／1㈬	ソフトピア　吉祥寺店	（東　京・吉祥寺）
7／1㈬	アカクラ	（東京・門前仲町）
7／2㈭	TECH 35	（東　京・池　袋）
7／2㈭	トイズショップジミー	（千葉県・千葉市）
7／3㈮	ヨドバシカメラ 上野店	（東　京・上　野）
7／3㈮	ゲーム天国　草加店	（埼玉県・草加市）
7／4㈯	ビックカメラ 東口本店	（東　京・池　袋）
7／4㈯	シータ　志木店	（埼玉県・志木市）

今世紀最大

頭脳が走る、熱走サーキッ
目指せコンストラクターズチ

1992.8/28
発売予定!!

PCエンジン
スーパーCD−ROM²専用ソフト

コズミック・ダイアル
☎03-5394-5585
絶賛ON AIR!!
7月のプログラム
〜7/3　主題歌編
7/4〜24　ビジュアル編（第一章）
7/25〜　挿入歌編

7／5(日)	ラオックスゲーム館	(東　京・秋葉原)
7／5(日)	おかじま電器　幕張店	(千葉県・千葉市)
7／6(月)	わんぱくこぞうジャック 船岡店	(宮城県・船　岡)
7／7(火)	キムラヤ　町田店	(東　京・町　田)
7／7(火)	ヨドバシカメラ　仙台駅前店	(宮城県・仙台市)
7／8(水)	マルゼンムセン 立川店	(東　京・立　川)
7／8(水)	ゲームズマーヤ	(東　京・葛　西)
7／9(木)	ビックカメラ　渋谷店	(東　京・渋　谷)
7／9(木)	HOBBY BOX キッズ	(千葉県・千葉市)
7／10(金)	ソフトピア　渋谷店	(東　京・渋　谷)
7／10(金)	高砂屋	(東　京・五反野)
7／11(土)	ヨドバシカメラ 西口時計店	(東　京・新　宿)
7／12(日)	ヨドバシカメラ 八王子店	(東　京・八王子)
7／17(金)	マルゼンムセン ECCS本店	(東　京・秋葉原)
7／17(金)	おかじま電気松戸店	(千葉県・松　戸)
7／27(月)	ビッグオフ札幌店	(北海道・札　幌)

CAST
レイ ……………………辻谷　耕史
マイ ……………………冬馬　由美
ダイゴ …………………鈴置　洋孝
ニャン …………………深雪さなえ
ユウ ……………………高山みなみ
サヤ ……………………高田　由美
バン ……………………関　　俊彦
リム ……………………鶴　ひろみ

主題歌「コズミック・ファンタジー」
歌　高山みなみ
挿入歌「ニャンのうた」
歌　深雪さなえ
原作・キャラクターデザイン
越智一裕
デザイン・ワークス
小原渉平

LASER LSOO1-JORD

ENGINE
Type : Jord HB
No.of cylinders : V8(72″)
capacity : 3494cc
Compresslon ratio : 12 : 1
Maximum power : 730bpu/13,500rpm
Maximum rpm : 13,800rpm
Fuel and Oil : BD
Sparking pluga : MKG
Puel injection : Macneti M
Ignition syst

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル　TEL03-5394-5575